

LE MENSUEL DES JEUX ET DES JOUEURS - AVRIL 1990

N° 6 - 25 F

JEUX & STRATEGIE

DÉCOUVREZ OTHELLO : C'est renversant !

JEU EN ENCART
Tchernobyl-sur-Loire

4 variantes pour MASTER MIND

LA BIBLIOTHÈQUE DU JOUEUR

M 1659 - 6 - 25,00 F

3791659025007 00060

180 FB/7 FS/700 Ptas/550 Esc/26,70 Dh/2780 Dt/ $ Can 4.75



Dragon
Noir
Communiqué:
Du 7 au 16 avril:
Démo permanente des jeux EUROGAMES
au SALON DES JEUX DE REFLEXION
Porte de Versailles - PARIS
28 avril:
Tournoi de ZARGOS
à MORLAIX (29) - Infos: 98 47 48 69
5 & 6 mai:
Tournois de ZARGOS et CRY HAVOC
au HAVRE (76) - Infos: 35 54 02 00
EURO
GAMES

JEUX & STRATEGIE

33, rue Faidherbe - 75011 Paris
Téléphone : (1) 43 70 04 04
Télécopie : (1) 43-70-84-53

Directeur : Bertrand Lobry
Directeur délégué (diversification) : Dominique Auzias

Rédaction
Directeur de la Rédaction : Benoît Granger
Rédacteur en chef : Benjamin Hannuna
Rédacteur en chef adjoint : Éric Ar Braz
Chefs de rubrique :
Marc Esquerré (Classiques, Prêt à jouer)
Pierre Grumberg (Magazin-Micro)
Annette Lacour (Actualité, Magazin)
Secrétariat de Rédaction :
Brigitte Battin (iconographie)
Direction artistique : Emmanuelle Verdickt
Maquette : Emmanuelle Verdickt et Celma Oliveira

Publicité
Patrice Marang, assisté de Anne-Marie Lertourné
Tél. : (1) 43-70-04-04

Administration
Éditeur : Richard Legras, assisté de Pascale Bry
Comptabilité : Thierry Planes, assisté de Françoise Alemanni

Diffusion NMPP - Réassorts
Hubert Alix - Tél. : (1) 30 52 64 12

Abonnements
Jeux & Stratégie
33, rue Faidherbe - 75011 Paris
France, 1 an : 280 F (dont TVA 2,10%)
Étranger : 340 F (train/bateau)
Par avion : nous consulter
Distribution : NMPP
Fabrication : Imprimerie Léonce Deprez
Photocomposition, photogravure : SERIAL

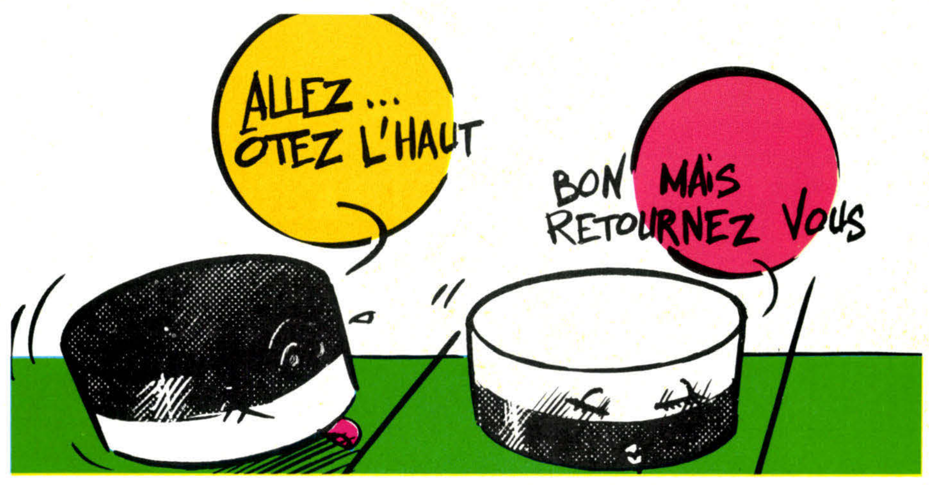
Illustrations : M. Battin (pp. 5, 32, 77) - **P. Bretagnolle** (pp. 3, 72-73, 86) - **Dom** (p. 25) - **P. Revellin** (p. 7) - **D. Tellier** (pp. 42 à 47, 74-75).

Jeux & Stratégie est édité par la société Publications Jeux & Stratégie, SARL au capital de 300 000 francs, 33 rue Faidherbe 75011 Paris. Gérant : Bertrand Lobry. Principaux associés : Société Anonyme Free Lance (éditrice du magazine DÉFIS) - Éditions Dominique Auzias & associés - Benjamin Hannuna. RC Paris B 351 733 993. Mensuel 25 F (dont TVA 2,10%). 11 numéros par an dont un double (30 F).

Commission paritaire N° 62675
ISSN 0247-1132
Dépôt légal : mars 1990
Directeur de la publication : Bertrand Lobry

OJD  **CESP** 

Othello, c'est du théâtre !



"Voyons maintenant... Obtenir sa place et donner pleine envergure à ma vengeance : coup double ! Comment ? comment ?"
Othello (Acte I,scène 3)

Comment ?

L'infâme Iago saura manipuler avec dextérité tous les pions de cette tragédie shakespearienne, à l'exception d'un seul, celui de sa femme Emilia, qui se retournera contre lui et causera sa perte !

La tragédie est un jeu qui tourne mal. Et le jeu est souvent fait de coups de théâtre. Othello porte bien son nom. Cette (re)création japonaise, inspirée d'un jeu anglais de l'époque victorienne, est fertile en rebondissements. Scénario classique : voici Blanc qui domine outrageusement et en deux coups, Noir renverse les pions... et la situation.

Othello s'apprend en quelques secondes. Le jeu est simple mais ses ramifications complexes : jugez-en vous-même page 24. Notre dossier vous familiarisera rapidement avec l'"othellier".

Si vous vous sentez d'humeur plus studieuse, J & S vous a préparé une Bibliothèque Idéale du Joueur. Vos emplettes commencent en page 56. Et si vous aimez les prises de tête, vous pourrez vous délecter des nouvelles variantes de Master Mind que nous vous avons concoctées page 16.

Enfin, J&S, toujours en avance sur l'actualité (souvenez-vous de *Gorbatchev gagnant en 4 coups*), vous propose ce mois-ci d'exorciser une bonne fois pour toutes vos angoisses apocalyptiques. Avec Tchernobyl-sur-Loire, notre jeu en encart, vous pourrez enfin vous glisser dans la peau d'un constructeur de centrales nucléaires : lucratif, mais dangereux ! Réaction en chaîne oblige, les pions peuvent ici aussi se retourner... Attention : les pollueurs ne seront pas les meilleurs...

Éric AR BRAZ

Ludodélire



NOEL 85 : SUPERGANG

AS D'OR 88 du Public au Festival du Jeu de Cannes.
Elu « Huitième jeu de société »
par les lecteurs de « Jeux et Stratégie ».
(Sondage sur les 314 jeux de société existant
sur le marché français en mars 1989).
Onzième au « Top 20 des jeux » du magazine « 7 à Paris ».
Près de 24 000 SuperGang vendus en quatre ans.

SEPTEMBRE 88 : FULL METAL PLANETE



Elu « 2e jeu de l'année »
et « Quatorzième meilleur jeu de société »
sur 314, par les lecteurs de « Jeux et Stratégie ».
Quatorzième au « Top 20 » de « 7 à Paris ».



MAI 89 : TEMPETE SUR L'ECHIQUIER

A l'unanimité, **As d'Or du Jury 88**
au Festival du Jeu de Cannes.
Quatre-vingt cartes illustrées, format tarot,
pour jouer aux échecs classiques en délirant.

Ludodélire S.A.R.L. conception, réalisation, édition et diffusion de jeux de sociétés.
27, rue du Chemin Vert - 75011 Paris - Tél. 48.07.41.04.

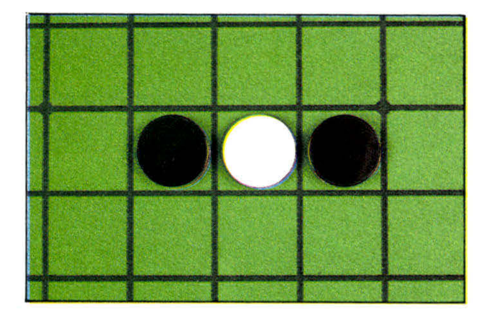
S O M M A I R E

N° 6

AVRIL 1990

Magazin

Dossiers



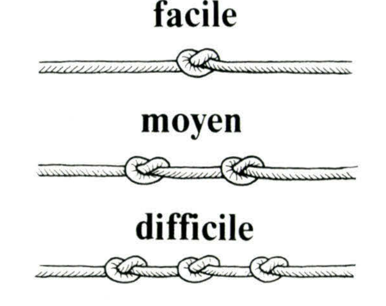
Classiques

Jeu en encart



Prêt à jouer

Se creuser un peu en s'amusant ? C'est possible, avec les jeux pour tous niveaux :



Jeux et joueurs



Et aussi...

Le mois prochain

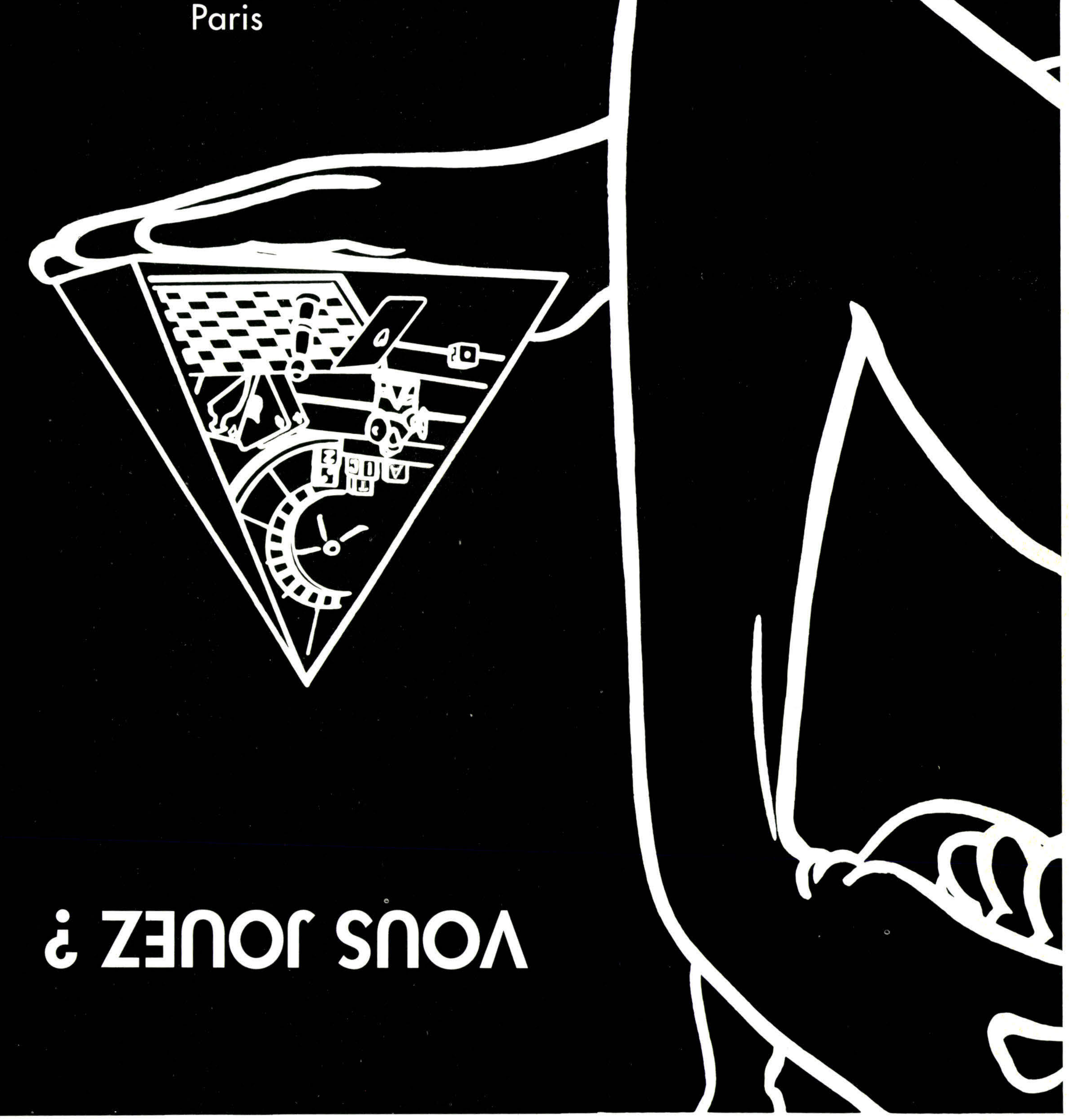
- Champion du Monde à 15 ans ? Comment on devient un Mozart du jeu...
- La Bibliothèque du Joueur (suite) : tous les classiques

Ce numéro correspond au 66 de l'ancienne formule de JEUX & STRATÉGIE ;
il comporte un encart abonnement de 4 pages, non paginées, situées entre les pages 34 et 35 et entre les pages 54 et 55.

ET BIEN VENEZ

au 5ème Salon National
des JEUX de REFLEXION
du 7 au 16 Avril 10 h - 19 h
Nocturne le 13 jusqu'à 22 h

Porte de Versailles
Paris





Bonjour, amis lecteurs : voici le joli mois d'avril, où il est conseillé de ne pas se découvrir d'un fil, et de se méfier des poissons... Pour moi, ces deux adages tombent... à l'eau ! A-t-on jamais vu une pieuvre, avec un cache-col, s'enfuir devant des petits poissons ? Devant les gros, je ne dis pas, car bien qu'étant courageuse, je ne suis pas téméraire !

D'ailleurs, j'ai cédé aux tortures du bourreau de Roberston, de Punaauia (Tahiti) : je vais bien publier son dessin, mais en guise de poisson d'avril, je lui ai donné mon ancienne adresse. Comme vous le voyez, il a réussi à me retrouver !

Amine, de Vaulx-en-Velin, a pris ses plus beaux feutres (roses) pour suggérer ce qu'était le monde avant la découverte de J&S : rose, certes, mais primitif...



Merci d'être Vénus !

Toujours dans cette couleur printanière qui sied au teint, Yannick, de Pierrefitte, nous propose un portrait de l'unique abonné vénusien qui a su profiter au mieux des exercices et conseils contenus dans mon estimable journal.

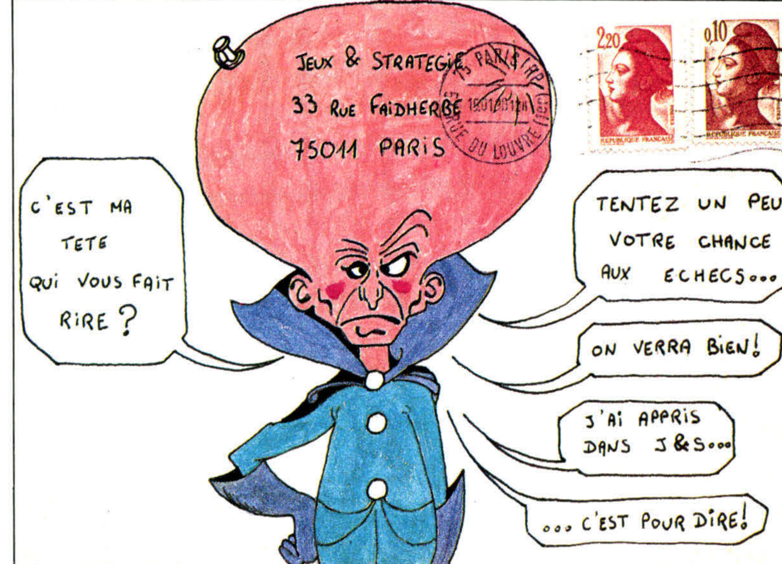
Au chapitre des suggestions, un lecteur (il n'a pas inscrit son nom sur sa lettre...) me demande de refaire des fiches "en bonne règle" : je lui conseillerai de faire un petit tour à la rubrique "Le Classique du Mois", qui permet, sur une ou deux pages, de donner les règles et la stratégie de jeux connus.

Jérôme, du Catteau, souhaiterait voir fleurir des tests de Q.I., afin que chacun puisse comparer son score à la moyenne nationale ou à celui de "tel ou tel génie". "Est-il possible d'évaluer approximativement l'Elo de chacun à l'aide d'exercices ?", me demande Jérôme. J'ai aussitôt posé la question à Nicolas Giffard, qui m'a tout aussitôt répondu : "Pas possible.". En tout cas, c'est clair !

Révisons l'anglais

Souvenez-vous des cryptarithmes de Jacques, de Courzieu : avant de vous donner la solution, sachez qu'une erreur de transmission (ça arrive, toutes mes excuses) a fait que les deux premiers problèmes semblaient indépendants, alors qu'ils ne l'étaient pas ! Pour le premier cryptarithme, à savoir one + one + one + one = four ET one + four = five, la seule solution est : one = 345, four = 1380 et five = 1725.

Pour le second, il fallait trouver : one = 391, two = 803, three = 84611 et eleven = 171219.



Afin de vous faire patienter jusqu'au prochain numéro, voici un petit problème amusant.

Patrick, de Montréal, nous envoie un problème de logique, qui devrait vous faire méditer sur la justice : "Vous êtes prisonnier d'un juge partial, qui vous déteste, et veut vous faire exécuter sur-le-champ. Mais, ne pouvant vous envoyer directement à la potence devant le reste du jury sans risquer sa carrière, il utilise un subterfuge...

Vois, dans ce sac, il y a deux billes, une blanche et une noire. Tu en prendras une, sans regarder dans le sac. Si tu tires la blanche, tu es libre ; sinon, c'est la corde !

Comment pouvez-vous augmenter vos chances de vous en sortir vivant ? "



FOIRE DU JEU A NUREMBERG

A l'Est, rien de nouveau !*

Célèbre (hélas !) pour son procès, la ville de Nuremberg l'est aussi pour sa foire internationale du jeu. Cette année, il semblerait que cette manifestation ludique n'ait pas tenu toutes ses promesses...



La schizophrénie nous guette !

Rien de bien nouveau à se mettre sous la dent depuis la dernière foire d'Essen (voir J&S n°2 NF) : *Dicke Kartoffeln* ("grosses patates" !), un jeu qui ressemble à *Ambitions*, cherche encore un distributeur pour la France. Reste à savoir si le public français sera vraiment sensible aux variations du cours de la pomme de terre sur le mode ludique... La société Abacus, qui édite ce jeu en RFA, aura peut-être plus de chance du côté du marché... irlandais ?

Toujours dans les jeux économiques, *Mc Multi* (Hexagames) vous emmènera dans l'univers impitoyable du pétrole : trouver des puits, construire des derricks, et raffiner sa production. Sur le thème des vacances, F.X. Schmid (à ne pas confondre avec Schmidt) sort *Holiday AG* (AG signifiant : société par actions), qui vous fera pénétrer l'univers de grandes compagnies spécialisées dans les loisirs et, bien sûr, cotées en bourse.

Voyage en RDA

Les événements de l'Est ont marqué ce salon ; d'ailleurs, les Trabant (voitures est-allemandes nées des amours comptaient parmi les attractions. *Soviet System* et son goulag ne sont plus franchement d'actualité, de même *Glasnost* (qu'en reste-t-il ?) et *Voyage en RDA* (il n'y aura bientôt plus de RDA !) : il est risqué de créer des jeux qui touchent de trop près à l'actualité...

et *Voyage en RDA* (il n'y aura bientôt plus de RDA !) : il est risqué de créer des jeux qui touchent de trop près à l'actualité...

Comme partout ailleurs, les questions-réponses marchent bien, même si *Trivial Pursuit* distance largement tous ses concurrents. Du côté des petites maisons d'édition, Citadel prépare *Flux* et *Robin Hood* (Robin des Bois), jeux d'aventure sur plateau. Oriflam s'occuperait de leur distribution en France.

La grande nouveauté est éditée chez F.X. Schmid : *Adel Verpflichtet* (traduisez *Noblesse oblige*), favorise l'interactivité entre les joueurs : ceux-ci devront participer à des ventes aux enchères, mais aussi organiser des expositions, se faire voleurs d'antiquités et même jouer les détectives. La schizophrénie nous guette !

Toujours chez Schmid, *Ein solches Ding* ("un tel truc") semble très prometteur : déjà sorti chez l'éditeur suisse Fata Morgana, ce jeu consiste à deviner le "truc" auquel pensent les autres joueurs, tout en proposant des indices plus ou moins réalistes.

Jeux d'intuition, jeux de bourse, et divers clones de *Trivial Pursuit*... Am Ost, Nichts neues ! (*)

Sven KÜBLER,
adapté par
Annette LACOUR

Kiosque

• **La Salamandre - n°3, bimestriel, 20 F.** Le fanzine des rôlistes s'étoffe de numéro en numéro, tout comme son prix ! L'humeur est morose, et tout le monde en prend pour son grade : les magasins spécialisés (qui n'ont jamais ce qu'on leur demande), les autres fanzines et magazines (qui sont nuls, sic). Au chapitre scénarios : *Veulerie et Violence*, pour MEGA II et *Les Malgamis* pour L'Appel de Cthulhu.

D. Durand, 141 rue des Champs-Guillaume, 95240 CORMEILLES EN PARISIS.

• **Vopaliec - n°111, mensuel des jeux de simulation par correspondance, 12 F.** Au sommaire : compte-rendus de parties, états d'âme des arbitres... Et un exposé savant sur les notions de tactique et de stratégie.

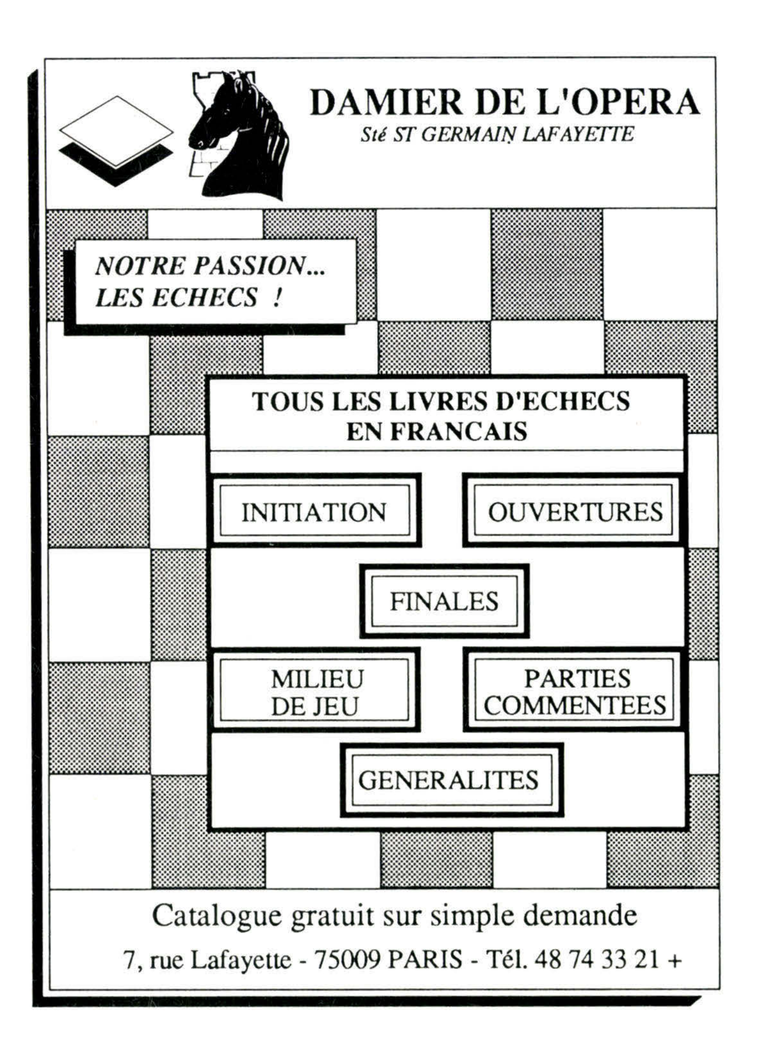
J.F. Mougard, c/o C. Bourles, 146 rue de la Barre, 49000 ANGERS.

• **Le Titre plagié, n°7, parution irrégulière, 70 FB (naguère Casque Sanglant).** Un zine belge qui a su faire peau neuve : totalement délirant mais bien fait, même si certaines infos concernant J&S ne sont pas du tout exactes. Les fanzines de l'Hexagone pourraient en prendre de la graine question mise en page et maquette. Les lecteurs français seront étonnés de constater comme les Belges nous connaissent bien, nous les frenchies... A quand une Internationale des fanzines ?

D. Delhez, Clos des Béguines 13, B-4850 VERVIERS

A.L.

LES ÉDITEURS
vous annoncent







151, Rue St Pierre - 14300 CAEN
Tél. : 31 85 17 77





vous annonce la création de sa filiale

ABADIS

distributeur exclusif du jeu d'abalone

- Jeu d'abalone
- Jeu d'abalone de Luxe
- Table de jeu d'abalone
- Assortiment de couleurs

ABADIS — Tél. 33 (1) 60 11 83 43

FICHE-TEST

CARAVANE



Matériel
- 1 plateau de jeu
- 5 pions de couleur
- 60 gourdes de chaque couleur
- 5 conteneurs d'eau
- 15 sacs de nourriture
- 65 ballots de soie

But du jeu
Détenir le plus de ballots de soie à l'arrivée au dernier palais impérial.

Le jeu
Chaque joueur dispose, au départ, de 15 gourdes d'eau pour la première étape, 25 pour la seconde, 20 pour la troisième. A chaque tour, les chameliers piochent (en cachette) dans leur réserve d'eau du carburant aqueux pour avancer à la queue leu leu.
Puis ils posent leur poing fermé sur la table avant de l'ouvrir en même temps. Le chamelier qui exhibe le plus grand nombre de gourdes avance d'autant de cases qu'il y a de joueurs, le suivant d'une case de moins, etc. En cas d'égalité, les joueurs avancent du même nombre de cases. Les gourdes consommées retournent au conteneur. Le premier arrivé à une étape obtient le plus grand nombre de ballots de soie.

Notre avis
Très subtil : la progression de chacun dépend de ses propres paris en gourdes, mais aussi de ceux des autres : il est donc souvent très rentable de ne rien miser du tout ! Une main vide permet ainsi d'avancer, et d'autant plus si un autre joueur a adopté la même tactique : personne ne reste immobile, l'interactivité est à son comble !
Chacun peut donc régler sa course, pour atteindre le plus tôt possible la prochaine étape ou pour récupérer en chemin le plus de ballots de soie ou de gourdes. Le nombre de gourdes d'eau étant lui aussi prédéterminé, chaque joueur peut mesurer mentalement la consommation des autres pour anticiper leurs paris futurs.
Les sacs de nourriture apportent une nouvelle possibilité de bluff, rendant ce poker des sables encore plus excitant. Attention quand même : comme il n'est pas évident de tenir mentalement le compte en gourdes de chacun, les tricheurs sont avantagés...
La passion du jeu, enfin, entraîne une importante sudation des paumes ; mais on pense à tout, chez Ravensburger : les gourdes sont en plastique inaltérable !

A.L.

EN BREF
Éditeur : Ravensburger
Type de jeu : course-poursuite
Nombre de joueurs : 3 à 5 (5 conseillé)
Clarté des règles : 8/10
Matériel - esthétique : 8/10
- efficacité : 9/10
Originalité : 9/10
Prix moyen : 270 F
Nous aimons : ♥♥♥♥

Les jeux du mois

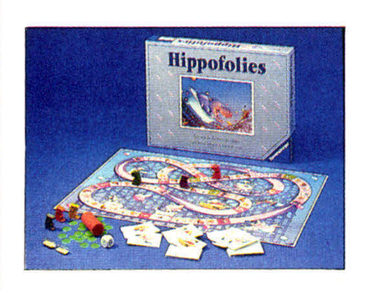
Colorsgame (ALAIN ROYER DESIGN)

Bon jeu éducatif (à partir de 4 ans) pour découvrir les couleurs du cercle chromatique. Malheureusement, point de stratégie dans cette pâle resucée des petits chevaux, où le hasard est seul maître du jeu. Original dans le principe, mais pas dans la réalisation.
Colorsgame, 200 rue de Tarare, 69400 VILLEFRANCHE SUR SAONE. 180 F.



Hippofolies (RAVENSBURGER)

Sur le thème "Rien ne sert de gagner, il faut participer", Hippofolies semble être l'aboutissement des jeux de communication : mime, bruitage, énigme et pâte à modeler... Il faut de tout pour s'amuser ! Un peu trop facile quand même. *200 F.*

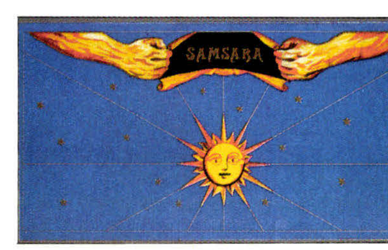


$ Fever (HABOURDIN)

Pâle imitation du jeu de dés le Dix-mille, mais améliorable si on autorise davantage de combinaisons. A ce compte, inutile d'en faire les frais : cinq dés classiques suffiront. *80 F.*

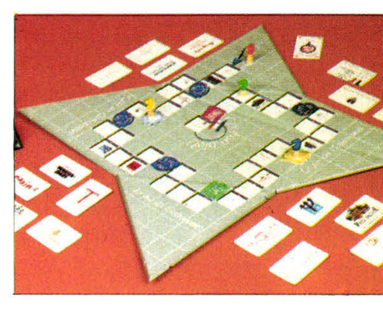
Samsara (SAMSARA)

Pour jouer chez soi à Madame Irma, un jeu qui allie astrologie et Tarot moderne. Mais au fait, est-ce vraiment ludique ?
390 F. (Fabriqué par France Cartes)



Cordon bleu (L.A.C.)

Une pyramide qui s'ouvre en corolle : la présentation du plat est raffinée. Le plateau gris tacheté, agrémentée de cases aux logos alléchants (Troigros, Maxim's, Perrier-Jouet...), nous aiguise l'appétit...
Las ! le jeu se révèle vite insipide. Cordon Bleu est un questions-réponses sans imagination aucune, manifestement indigeste même pour



les gastronomes. Les questions sont très ardues et, pour la plupart, sans intérêt.
Bref, on reste sur sa faim. A conseiller aux érudits de la marmite, et encore... Sans un diplôme de l'école hôtelière, vous devriez avoir du mal à déguster ce plat indigeste.

N'offrez surtout pas ce jeu à un béotien de la papille, ce serait donner de la marmelade à des gorets !
Éditions L.A.C., 57 bd de l'Embouchure, 31075 TOULOUSE CEDEX. 330 F.

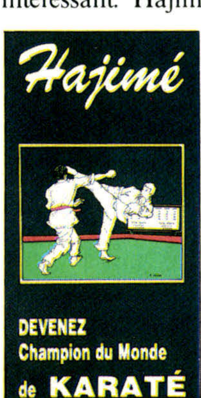
Trivial Pursuit (TONKA)

Voici la deuxième édition du T.P. Genus : un lifting attendu pour le plus célèbre des questions-réponses. Réjouissez-vous, les questions sont mieux posées, et les réponses peuvent se trouver, avec un peu de jugeote (et toujours de la chance). Tant pis pour ceux qui avaient appris par coeur les 6000 réponses de l'ancienne édition : ils devront réviser, et par exemple se rappeler qui arbitra en 1988 le face-à-face Chirac-Mitterrand. Vous vous en souvenez, vous, hmmm ?
300 F pour le jeu complet, 170 F pour la recharge.



Hajimé (PATRICK BRAUD)

Un jeu de plateau destiné à vous faire découvrir les joies (et les peines, ouille !) du karaté. Ça n'est pas évident à maîtriser mais le sujet est intéressant. Hajimé est pour l'instant édité à compte d'auteur *(Patrick Braud, Le Grand Port, 85420 MAILLEZAIS).* Et cherche donc un distributeur...



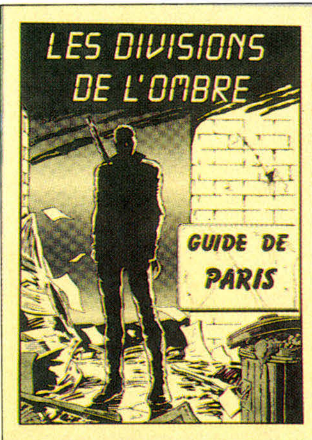
Khéal (PLAY MAINE)

Khéal est un jeu de cartes à contrats : imaginez que vous jouiez au Tarot avec seulement deux séries d'atouts (Excuse comprise). Si vous aimez les jeux simples et rapides, dans l'esprit de la belote de comptoir... Les cartes, rondes, sont originales mais pas très pratiques.
70 F, à commander à Play Maine, 76 rue Guillemare, 72000 Le Mans.

Le Guide de Paris (FLAMBERGE)

Cette extension des Divisions de l'Ombre vous propose une visite de Paris en l'An 2030. Les auteurs du livret s'en sont donné à coeur joie dans les prévisions, dont on espère qu'elles resteront du domaine de la science-fiction !

Ça croustille de détails effrayants : métro, bouffe, justice... Deux scénarios sont proposés, qui vous baladeront dans une inquiétante société, la Biological Limited, et dans l'abbaye de Cluny. A noter : un plan des catacombes. 65 F.

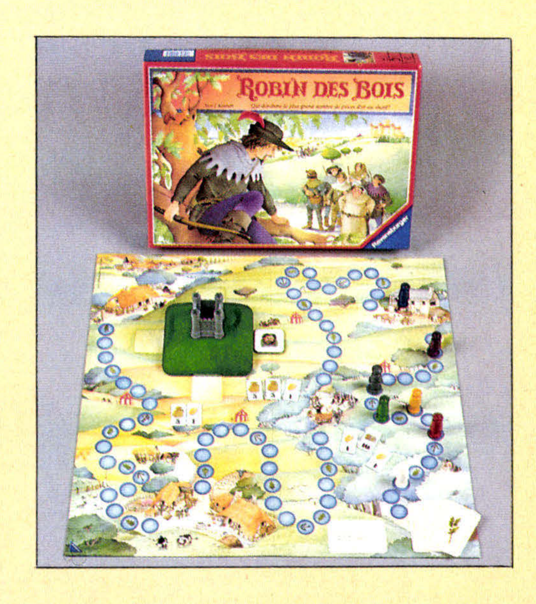


L'ordinateur frappe toujours deux Fois/Pour une poignée de lasers (JEUX DESCARTES)

Paranoïa revisite Donjons & Dragons ! Ou plutôt l'inverse. Imaginez qu'une horde

F I C H E — T E S T

ROBIN DES BOIS



Matériel
- un plateau de jeu
- un château sur sa colline
- 6 cartes (5 flèches, 1 shérif)
- 6 pions plus un pion shérif
- 42 cartes événements
- 80 cartes pièces d'or

But du jeu
Posséder le plus de pièces d'or à la fin de la partie.

Le jeu
Sous le château sont placées les 5 cartes-flèches ; le premier joueur glisse la carte-shérif dans une des fentes sous le château, et fait apparaître une carte-flèche qui lui permet d'avancer son pion.

Le shérif entre en jeu dans les deux cas suivants :

— un des joueurs fait apparaître la carte-shérif : il doit alors faire avancer ce pion, toujours selon le même principe (le shérif se déplace en direction du joueur qui l'a fait apparaître) :

— le pion d'un des joueurs arrive sur la case occupée par le shérif : le combat est obligatoire ; ce duel se règle avec deux cartes-château ; si le joueur gagne ce duel (le plus grand nombre de flèches), il déleste le shérif de 5 pièces ; s'il perd, il retourne au départ.

Notre avis
Le mode de déplacement de Robin des Bois est des plus original : les cartes qui déterminent ces déplacements apparaissent en fonction d'un principe de pousse-pousse. Le hasard n'a pas sa place, car les joueurs cherchent à mémoriser l'emplacement de ces cartes. Mais celles-ci sont mouvantes et la mémorisation de leur déplacement n'est pas évidente...

L'apparition du shérif peut être très "rentable", car il s'attaque automatiquement au premier joueur qu'il rencontre. Les contraintes d'arrivée aux étapes ajoutent encore une touche de tactique à un jeu qui en est déjà bien pourvu.

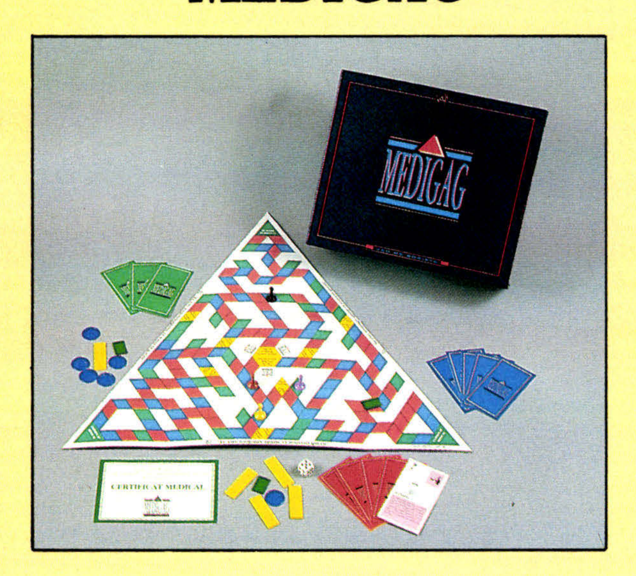
La technique n'est malheureusement pas au point : les cartes-château ont tendance à s'entasser sous la colline, ce qui oblige à tout démonter pour les remettre en place. Le principe des étapes bloque le jeu, car tous les joueurs doivent être arrivés pour que la partie reprenne. Ça peut durer très longtemps... Plutôt à partir de 12 ans.

A.L.

EN BREF
Éditeur : Ravensburger
Type de jeu : société
Nombre de joueurs : 2 à 6 (3 conseillé)
Clarté des règles : 7/10
Matériel - esthétique : 8/10
- efficacité : 4/10
Originalité : 9/10
Prix moyen : 200 F
Nous aimons : ♥♥

FICHE — TEST

MÉDIGAG



Matériel
- 1 plateau de jeu
- 8 cartes "certificat médical"
- 257 cartes "soins" et "praticien"
- 398 cartes "accident" et "maladie"
- des jetons "cellules"
- un dé

But du jeu
Obtenir le premier un certificat médical avec au moins 50 cellules.

Le jeu
Au début de la partie, chaque joueur possède 50 cellules et 12 cartes (4 rouges-accident, 4 bleues-maladie et 4 vertes- soins ou praticien). Lorsque le joueur tombe sur une case maladie ou accident, il pioche une carte de la couleur correspondante et joue une carte de cette couleur,qui représente l'accident ou la maladie que le joueur a choisi de subir.

Il demande qui peut le soigner. Pour cela un des adversaires doit posséder une carte soins ET une carte praticien comportant chacune au moins un symbole commun avec la carte du joueur. Le malade perd alors le nombre de cellules indiqué par sa carte, augmenté ou diminué par celui de la carte soins de son adversaire. Si personne ne veut le soigner, il peut très bien se soigner seul, si une de ses cartes soins a au moins un symbole identique à ceux de la carte accident ou maladie.

Sur les cases vertes, le joueur peut se soigner, s'il possède une carte soins et une carte praticien aux symboles correspondants. Sinon, il défausse une carte maladie ou accident.

Notre avis
Maladies et accidents loufoques ou atroces, soins farfelus : tous les ingrédients étaient réunis pour nous faire rire de nos propres angoisses médicales. Hélas ! Médigag n'est pas à la hauteur : un parcours sans rebondissement, aucune interactivité, des déplacements laissés aux bons soins du hasard, une règle inutilement compliquée... Bref, pas de quoi mourir de rire !

Quel intérêt les adversaires ont-ils à vous "mal-soigner" s'ils n'y gagnent rien, à part le faible plaisir procuré par votre descente inexorable vers la mort ?

N'oubliez pas de mélanger soigneusement les cartes vertes, sous peine de ne jamais piocher de cartes praticien avant la mort (d'ennui ?) de tous les joueurs. Jouez plutôt au docteur !

A.L.

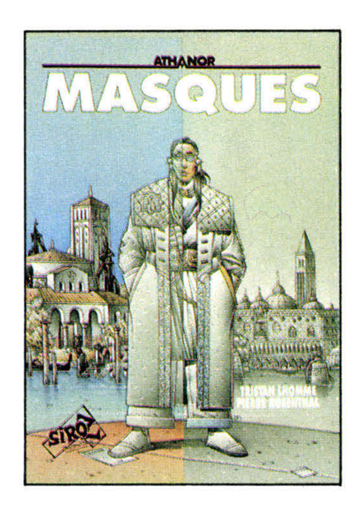
EN BREF
Éditeur : Dragon Radieux
Type de jeu : société
Nombre de joueurs : 3 à 8
Clarté des règles : 4/10
Matériel - esthétique : 6/10
- efficacité : 5/10
Originalité : 7/10
Prix moyen : 320 F
Nous aimons : ♥

de magiciens et de bestioles tirées de vos ex-JdR favoris débarquent sur les terres de l'ordinateur. Il se fâche et vous morflez : gagné ! Pour savoir si les Dragons Rouges sont accrédités Lance-Flammes... Plus un grand classique : *Envoyez les Clones.* Les deux scénarios : 119 F. En français.

Pour une Poignée de Lasers expédie les clarificateurs au fin fond du Far-West, dont le folklore cowboy subit un salutaire ravalement de façade. Bref, c'est très drôle. Le scénario : 52 F.

Masque (SIROZ)

Venise est le décor de cette extension d'Athanor. On y retrouve tout le charme et le folklore de la Cité des doges, sa Place Saint Marc, ses pigeons, son Carnaval et Wagner, décédé en ces lieux. Avec un grand scénario plein d'intrigues et de masques. 80 pages, 119 F.



Viking et Master Atlas (ICE)

Pour aller avec votre *Rolemaster* tout neuf (voir J&S n° 5), deux extensions. Viking est une campagne nordique et maritime, pleine de bruit, de drakkars, de pillage et de Fureur. Par Thor !

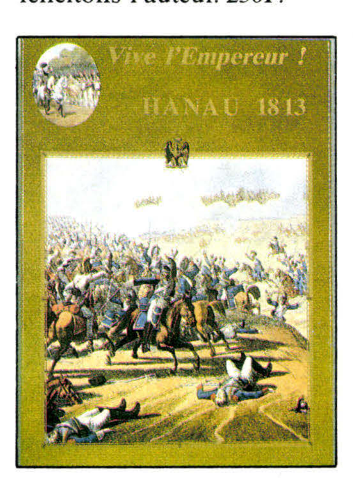
Le Master Atlas est un module complet pour tout savoir sur Shadow World, le monde de *Rolemaster :* une mine d'or, avec une carte immense et superbe. Conversion prévue pour *Runequest* et *AD&D.* Prix variable : voyez vos détaillants. En anglais.

Middle-Earth Adventure Guide Book n°2 (ICE)

Si vous devez vous payer une extension, choisissez celle-là. Elle contient une splendide carte des Terres du Milieu (avec un facsimilé photocopiable !), un dictionnaire elfe-anglais/anglais-elfe (avec grammaire, le rêve !) et un glossaire impressionnant sur le monde de Tolkien. Tout ça pour moins de 160 F ! En anglais.

Hanau 1813 (SOCOMER)

Le deuxième volume de la série *Vive L'Empereur* (v. J&S n°60) concerne un combat oublié de l'histoire napoléonienne, et c'est tant mieux : après tout, l'Empire n'est pas seulement Austerlitz et Waterloo. Le matériel est superbe, un fascicule magnifique (cadeau bonus !) vous explique tout sur la bataille. Hanau 1813 n'est toujours pas destiné aux débutants mais pallie certaines lacunes du numéro 1 et nous en félicitons l'auteur. *230F.*



A.L., P.G. et E.A.B.

Qui dit mieux ?

Personne ! Des journalistes de J&S ont conçu un questions-réponses qui fait (évidemment) appel à la stratégie.

MATÉRIEL

— 1 plateau de jeu
— 1 dé spécial à six faces (1-2-3-3-4-5)
— 6 pions
— 1000 cartes (5000 questions)

BUT DU JEU

Etre le premier à accomplir tout le parcours, pour devenir un génie.

LE JEU

Le parcours comprend des cases "discipline", "contre-attaque", "discipline au choix", et "enchères". Sur une case discipline (Langage & Littérature, Cinéma-Télé-Spectacles, Sport & Aventure...), le questionneur donne le thème de la question, et le joueur doit indiquer le montant de son pari : 1, 2 ou 4.

Si sa réponse est mauvaise, il passe son tour et recule d'autant de cases que le montant de son pari. Par contre, s'il donne la bonne réponse, il avance du même nombre et conserve la main, jusqu'à ce qu'il se trompe. Sur la case contre-attaque, c'est le questionneur qui choisit une question sur la carte et en lit le thème. Le joueur parie (1, 2 ou 4) : s'il donne une bonne réponse, il avance du double des points correspondant à son pari. Sinon, il recule comme sur les cases discipline.

Les cases discipline au choix et enchères permettent de corser le jeu et d'introduire l'interactivité.



Sur le chemin du génie, la progression se fait uniquement avec les paris. Sur la case "génie", le joueur doit lancer le dé, qui détermine le nombre de bonnes réponses qu'il devra donner. Attention ! une mauvaise réponse renvoie parfois à l'extérieur du chemin du génie : il faut alors reprendre le circuit.

A partir du principe (pas nouveau) de questions-réponses, "Qui dit mieux ? " a su intégrer les paris, mettant ainsi du piment à un type de jeu qui en est cruellement dépourvu. Autre nouveauté : chaque question dépend d'un thème suffisamment précis (mais parfois trompeur) pour que les joueurs puissent miser en fonction de lerus connaissances : "Les romans de Balzac", c'est quand même plus évocateur que "Littérature" !

Une part de chance (avec le dé), une part de bluff grâce aux enchères qui permettent de pousser l'adversaire à la faute, et une grande part de stratégie dans le "chemin du génie", sont les trois ingrédients qui donnent toute sa saveur à ce jeu.

L'interactivité permet de mobiliser tous les joueurs, et les questions sont généralement un peu plus intéressantes que les habituelles trivialonneries.

Enfin, si vous êtes allergique au hasard, vous pouvez vous passer du dé : le jeu est conçu pour pouvoir aussi fonctionner uniquement sur la stratégie et les connaissances.

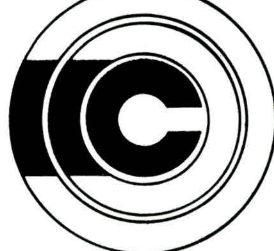
Bref, si vous aimez les questions-réponses, voilà le meilleur. Vous pouvez croire que nous ne sommes pas objectifs, puisqu'il a été conçu par des journalistes de Jeux & Stratégie. Ce n'est donc pas étonnant s'il correspond à nos critères de qualité ! ■

EN BREF

Éditeur : Schmidt
Type : questions-réponses
Nombre de joueurs : 2 à 6 (ou en équipes)
Clarté des règles : 8/10
Matériel - esthétique : 6/10
- efficacité : 9/10
Originalité : 8/10
Prix moyen : 300 F
Nous aimons : ♥♥♥♥



librairie - galerie
disques - jeux



le cercle

JEUX CLASSIQUES	JEUX
WARGAMES	ELECTRONIQUES
JEUX DE ROLE	CASSES-TETE
FIGURINES	LITTERATURE
PUZZLES	SUR LE JEU

Centre 

10 H - 20 H
MEME LE DIMANCHE
FERME LE MARDI

78630 ORGEVAL
Tél. 39.75.78.00

STRASBOURG

philibert

12, rue de la Grange - Place Kléber
67000 STRASBOURG - Tél. 88 32 65 35

(relais Descartes)

Nous proposons, nous conseillons, nous montrons, nous testons, nous sourions, nous parlons, nous promotionnons, nous emballons, nous vendons :

- **des jeux de rôle**
- **des jeux de diplomatie**
- **des jeux d'échecs**
- **des jeux de guerre**
- **des jeux nouveaux**
- **des jeux classiques**
- **des jeux...**

L'OEUF CUBE

DE GRANDS JEUX

DES PETITS PRIX

24 RUE LINNE 75005 PARIS - 45 87 28 83
15 RUE G. DE LA BROSSE 75005 PARIS -43 31 91 02

NOUVEAUTES FRANCAISES

CAR WARS	199F	MASQUES sup. athanor	119F
IN NOMINE SATANIS	199F	LA TERRE CREUSE JDR	159F
ADVANCED HEROEQUEST	265F	ALTER EGO JDR	199F
KRYSTAL jeu de plateau	257F	L'HEURE DU VAISSEAU reve drag.	75F
DRAGON NOIR	225F	L'ILE BRISEE sc. hawkmoon	134F
SPACE MARINE PAINT SET	85F	HURLELUNE N° 2	79F

...SPECIAL - VACANCES...

SPACE HULK	265F	BLOOD BALL	160F
SPACE MARINE	265F	HANAU	250F
ADEPTUS TITANICUS	290F	ROLEMASTER	280F
CIVILISATION	288F	PACIFIC WAR	360F
ILLUMINATI	160F	ADVANCE SQUAD LEADER	360F

NOUVEAUTES USA - UK

RED BARRICADE ASL8	225F	MEKTON II new edit.	115F
ELDER SECRET BOX runquest	180F	NOVA FORCE RPG	145F
ROLEMASTER - MERP :		WHITE EAGLE tw 2000	65F
ELEMENTAL COMPANION	115F	CANAL PRIESTS OF MARS sp. 1889	75F
ISLAND OF THE ORACLES	65F	THE HOLE DELVER'S CATALOG	90F
FOREST OF TEARS	65F	PUMPKIN PATCH PANIC ghostb.	90F
ROGUES OF THE BORDERLANDS	65F	EDGE-ON cyberspace	85F
GURPS :		RANCOR PIT star-wars fig.	105f
ULTRA - TECH	155F	SHADOWRUN	270F
SUPERTEMPS	85F	STREET SAMURAI shadowrun	75F
PRISONER	115F	DNA / DOA shadowrun	75F
BLANCK CHARACTER SHEETS	65F	ARS MAGICA revised	165F
TSR :		DC HEROES new edition	225F
FIGHTER MANUAL 2ND EDIT.	140F	CODEX TITANICUS	155F
COMPLETE THIEF'S HANDBOOK	140F	5TH FLEET	315F
WG11 PUPPETS	60F	SIEGE OF JERUSALEM	315F
OA7 TEST OF SAMURAI	90F	EDELWEISS	395F
FR9 BLOODSTONE LAND	85F	TOMORROW THE WORLD	315F
MONSTROUS COMPENDIUM VOL III	90F	HITLER'S LAST GAMBLE	360F
MT3 REVENGE OF KANG marvel	85F	LIGHT DIVISION	260F
		NAPOLEON AT LEPZIG	325F

Commande à renvoyer à L'OEUF CUBE 24 rue Linné, 75005 Paris

NOM .... PRENOM ....
ADRESSE ....
C.P. .... VILLE .... TEL. ....

☐ Liste des jeux gratuite	Prix
Désignation	
Participation frais de port et d'emballage	35 F
C.E.E. port : 45F le 1er Kg , 78F pour 2 Kg TOTAL	

Les jeux sont postés en RECOMMANDE

PRIX VALABLES DU 26-3-90 AU 26-4-90
DANS LA LIMITE DES QUANTITES DISPONIBLES

PLAY IT AGAIN

Master Mind

Plus de 30 millions de jeux vendus dans le monde entier entre 1970 et 1980 : Master Mind a connu un succès inouï. Quelques années de purgatoire... et le voilà qui revient à la mode !

Israélien d'origine roumaine, passionné de jeux, de logique et de mathématiques, Marco Meirovitz est ingénieur des télécommunications : une formation idéale pour créer un jeu basé sur la communication à distance.

Au milieu des années 60, il entreprend des recherches basées sur l'application d'un système de "logique sans peine" qui puisse trouver sa place dans les programmes scolaires...

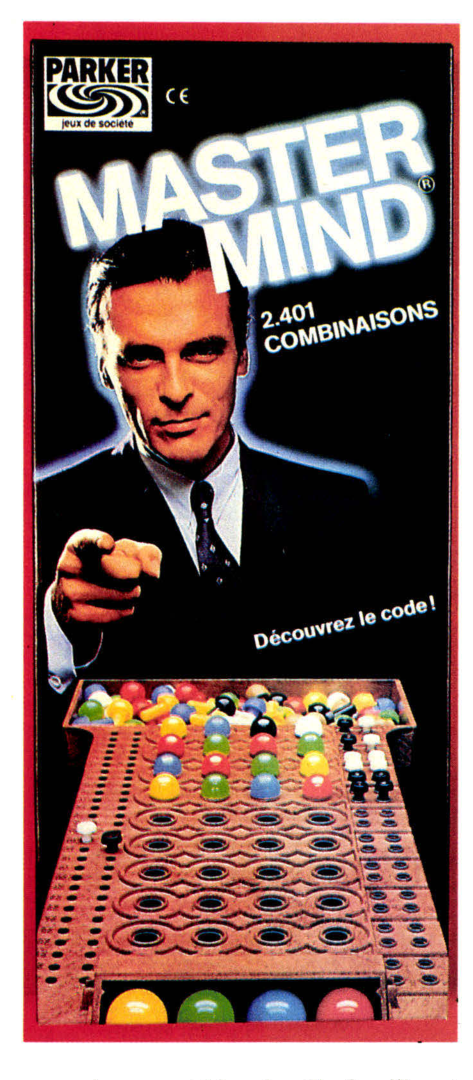
Un plateau percé, des pions multicolores, un principe simple aux applications complexes : et la boîte de 30 cm commence son tour du Monde !

Édité en France sous le nom "Le Plus Malin", le jeu obtient en 1971 l'Oscar des Jeux de Société et, en 1974, le prix du "Jeu de l'Année". Le succès de la version anglaise finit par imposer définitivement le nom de "Master Mind", tandis que les premières compétitions s'organisent et que le nombre de clubs entièrement voués au jeu se multiplie en Grande-Bretagne et aux États-Unis...

Il faudra attendre le début des années 80 pour déceler les premiers signes d'essoufflement. L'éditeur du jeu, Capiepa, cède ses droits à Miro-Meccano (qui va devenir Kenner Parker). Mais le public se lasse, et plus il se lasse, plus on compte de variantes destinées à redresser la courbe des ventes sur un marché déjà saturé.

Le Super Master Mind (8 couleurs et 5 trous), le Master Mind "Mots et Chiffres" (où les couleurs ont fait place aux lettres de l'alphabet), le Master Mind "Couleurs et Formes" (5 couleurs, 5 formes, 4 trous), le Master Mind 44, dit "de groupe" (avec un zeste de Cluedo) et le Master Mind électronique (pour jouer en solitaire), vous les avez sûrement oubliés...

Tant mieux ! La traversée du désert a débarrassé la version originale de son



encombrante et bien inutile famille, et une nouvelle génération de joueurs goûte aujourd'hui au plaisir de la (re)découverte...

PRÉSENTATION

Nombre de joueurs : 2

Matériel

- 1 plateau de jeu percé de 10 rangées de 4 trous ;
- 72 pions de 6 couleurs différentes ;
- 40 fiches de marque (20 blanches, 20 noires).

Déroulement

L'un des joueurs occupe le rôle de codificateur, l'autre celui de décodeur. Le codificateur compose en secret un code (4 pions de son choix) derrière l'écran du plateau de jeu. Puis c'est au tour du décodeur de jouer... Il place 4 pions dans les trous de la première rangée. Si l'un des pions correspond, par sa couleur ET sa position, à l'un des pions du code secret, le codificateur l'indique en plaçant une fiche noire près de cette rangée. Si l'un des pions ne correspond QUE par sa couleur, le codificateur l'indique par une fiche blanche.

Le codificateur marque alors autant de points qu'il a fallu de rangées au décodeur pour trouver le code... On inverse ensuite les rôles pour une nouvelle manche.

Le cerveau

Avec six couleurs et quatre positions possibles, le Master Mind classique permet de réaliser 1296 codes différents ! C'est à la fois impressionnant... et vaguement trompeur. En effet, le nombre de codes possibles après une seule proposition du décodeur n'est pas égal à 1296-1, mais varie entre 625 et 2. C'est le nombre de couleurs utilisées dans le code qui détermine les probabilités de réussite du décodeur (voir tableau).

Il va de soi, par exemple, qu'un code composé de trois couleurs (dont une en double) est infiniment plus difficile à découvrir qu'un code ne comprenant qu'une seule couleur répétée quatre fois. Mathématiquement parlant, on considère que n'importe quel code peut être découvert en quatre ou cinq coups au maximum (4,2 en moyenne, pour être exact). La difficulté n'est bien entendu pas la même selon qu'on occupe la place du décodeur ou celle du codificateur !

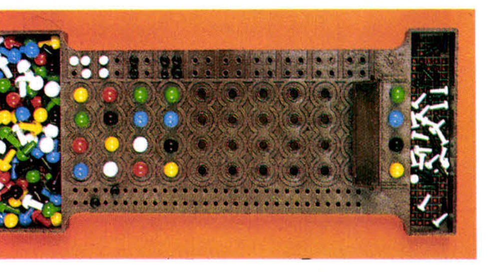
Le but du décodeur consiste à maximiser ses chances de découvrir le code à chaque nouvelle proposition. L'expérience prouve d'ailleurs qu'il est préférable de proposer à chaque coup un code qui peut être le bon, plutôt qu'un code permettant d'éliminer avec certitude une couleur ou une position seulement.

Connaître la couleur des pions qui constituent le code avant de connaître leur position est nettement plus révélateur. C'est donc dans cette direction que le décodeur doit diriger ses efforts, s'il veut profiter des meilleures déduc-

tions possibles à partir des indications fournies par le codificateur. La pire embûche à laquelle il doit se soustraire consiste finalement à partir trop vite sur une (fausse) piste ou une (fausse) certitude...

Le fainéant

Il est surprenant de penser que le Master Mind n'est pas un jeu parfaitement logique : c'est pourtant la vérité ! Entre plusieurs propositions déduites de ses précédents coups, le décodeur choisit selon ce que lui dicte son intuition... Le facteur chance et la psychologie sont parties intégrantes du jeu. Les réactions du codificateur, ses commentaires, ses préférences sont autant d'informations qui peuvent aider le décodeur dans sa lourde tâche. En comparaison, le rôle du codificateur paraît des plus léger. Et pourtant...



C'est le codificateur qui a la responsabilité du coup le plus important de la partie : la création du code. Il doit y apporter un soin tout particulier... Rappelons qu'il n'existe que 5 types de codes réellement différents. Chacun d'eux permet un nombre de variantes très inégal.

Bien sûr, plus ce nombre est élevé, plus il sera difficile de découvrir le code (cf. tableau ci-dessous).

Les deux premiers types de code réalisent à eux seuls 1080 codes différents, soit 83 % des possibilités... Les trois autres sont vites repérés, par un bon décodeur.

VARIANTE 1 : LES FICHES RÉVÉLATRICES !

Contraire aux recoupements d'informations logiques qui constituent l'esprit du jeu, cette variante permet cependant de simplifier, avec profit, la tâche des plus jeunes... Lors de la notation, le codificateur précise en effet à quelle couleur de la proposition se rapporte chaque fiche de note. Le pion situé tout à fait à gauche de la rangée est représenté ainsi par le trou de marque situé en haut et à gauche, etc., comme l'indique le croquis suivant :





VARIANTE 2 : MYSTAKE

Les plus chevronnés pimenteront leur partie en donnant au codificateur le droit de fausser une, et une seule, de ses indications de marque. Cette "erreur" sera bien sûr placée de telle sorte que les pistes suivies par le décodeur soient le plus embrouillées possible.

VARIANTE 3 : LE CODE CHANGEANT

Lorsque c'est à son tour de jouer, le codificateur a le droit de modifier son code, à condition que le nouveau code reste compatible avec les notes et les propositions déjà jouées. A réserver aux experts...

TYPE DE CODE	NBRE DE VARIANTES DIFFERENTES
4 couleurs différentes ex. :	360
3 couleurs dont une en double ex. :	720
2 couleurs dont une en triple ex. :	120
2 couleurs en double ex. :	90
1 seule couleur ex. :	6

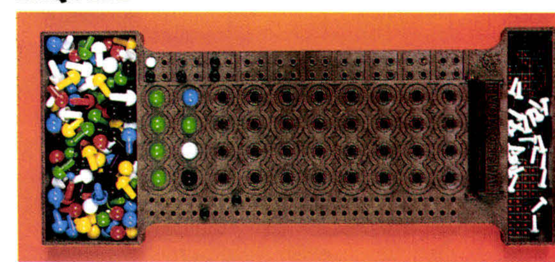
VARIANTE 4 : BLACK MIND

Le décodeur commence la manche avec 10 points. Le jeu se déroule comme à l'ordinaire mais, à chacune de ses propositions, le décodeur peut miser sur ses chances de trouver le code exact (de 1 à 10 points). La découverte du code lui rapporte 30 points. On y ajoute ses points de mise, multipliés par :
- 7, si le code a été découvert en 2 coups ;
- 6, si le code a été découvert en 3 coups ;
- etc.

Exemple : le décodeur mise 6 points sur sa 3ème proposition et découvre le code. Il gagne : 30 + (6 x 6) = 30 + 36 = 66 points.

Les mises placées sur des propositions inexactes reviennent à l'adversaire (toujours multipliées par le même coefficient). Les rôles sont inversés à chaque manche. Le joueur qui totalise 500 points gagne la partie.

VARIANTE 5 : ENQUÊTE



Le codificateur compose un code ordinaire. Le décodeur n'utilise, lui, que les fiches de marque. Il place, face à la première rangée de trous, une fiche au premier tour, puis deux fiches au tour suivant, puis une, etc.

Le codificateur propose alors un code de 4 pions qui soit compatible avec le code secret et les fiches... et ainsi de suite. En aucun cas, le codificateur ne peut répéter une proposition. Lorsque le décodeur pense avoir découvert le code, il fait lui-même une proposition.

A l'issue de la manche, le décodeur compte 1 point par fiche blanche et 2 points par fiche noire utilisée. Chacune de ses propositions compte pour 10 points. Le joueur qui obtient le score le plus faible, au bout d'un nombre, pair de manches, gagne la partie.

Dominique TELLIER

Pour en savoir plus, vous pouvez consulter l'excellent ouvrage de M. Meirovitz et J. Tricot, "Le Master Mind en 10 leçons" (Hachette, 1979), qui n'est plus diffusé : à se procurer en bibliothèque ou chez les bouquinistes.


DRAKKHEN
CAZA·89
ATARI ST
AMIGA 500/1000/2000
PC & COMPATIBLES
INFOGRAMES

MicroScopie

FINAL COMMAND

Houlà ! en pleine guerre froide intergalactique (contre les affreux Horgans), voilà qu'une station de recherche devient soudain muette après avoir fait une découverte capitale. La maladie semble contagieuse, puisque le vaisseau militaire envoyé aux nouvelles a, lui aussi, cessé d'émettre...

C'est à vous qu'il appartient, pour votre plus grande joie, de démêler cet écheveau techno-galactique. La salle de commandes du vaisseau militaire ressemble à Stalingrad le 3 mars 1943, ou encore à votre chambrette un lendemain d'orgie alcoolique, comparaison confirmée par le fait que les couleurs glauques du décor évoquent réellement une gueule de bois carabinée. Pas de doute : nous voilà en plein mystère !

Etes-vous carté ?

La question se pose salement, car les cartes d'accès et leur utilisation sont la clef du jeu (ainsi que celles des portes). Mémorisez bien leur forme, c'est utile. Fouiller les cadavres sera votre activité primordiale : salissez-vous les gants et vous découvrirez, sans d'ailleurs être réellement surpris, qu'il s'est passé sur cette base des choses pas très propres...

Il vous faudra scanner tous les endroits possibles et imaginables, sachant que lorsque le pointeur change de morphologie, il est temps de cliquer (ce qui ouvre une fenêtre emplie de renseignements utiles).



Photos Pierre GRUMBERG

Final Command sur Atari ST

Dans une vie antérieure...

Au début, on tâtonne beaucoup. Même plus que ça. Mais... Mais... Il se dégage du pimpant fatras, abondamment saupoudré de cadavres, une angoisse assez prenante (et assez polar). Les mauvaises langues diront que Ridley Scott et Hans Rudi Giger (dont le graphiste est un fan confirmé) sont déjà passés par là. Ce qui n'est pas vraiment faux.

Elles diront encore que tout ça a comme un air de déjà vu et évoque pas mal de jeux d'aventure "à collection d'objets par clics souris", dont (entre autres) un jeu Loriciel baptisé Star Trap. Non : le plus gros reproche qu'on puisse faire à Final Command, c'est d'être paru après BAT.

FICHE TECHNIQUE
Éditeur : Ubi Soft
Pour Atari ST (pour l'instant)
En français
Son : 6/10
Graphisme : 7/10
Animation : —
Originalité : 4/10
Nous aimons : 7/10

PANZER BATTLES

Ce jeu retrace une demi-douzaine de combats de blindés qui se sont déroulés sur le front de l'Est entre 1941 et 1945 (dont l'offensive russe de l'hiver 41-42 et la bataille de Prokhorova-Koursk, en 1943).

L'échelle choisie est celle du régiment, avec ses échelons supérieur et inférieur immédiats, la brigade et le bataillon. C'est assez complet et relativement fidèle.

Évidemment, et c'est très regrettable, le pauvre pékin désireux de s'initier est mal parti : avant de se plonger dans les délices de Panzer Battles, il faut avoir abondamment pratiqué ces deux sports ingrats que sont l'informatique et le wargame.

Guère épais

Le manuel, regrettablement succinct, laisse une large place à l'exploration du clavier. Le système (dénommé Battlefront, nous l'avons déjà expérimenté dans Rommel, cf. J&S N° 2 NF) est pourtant plus simple qu'il n'y paraît...

Première phase : descendez d'abord, en sélectionnant des options, jusqu'au niveau ultime de décision, celui de l'unité. Là, on donne un ordre (éclairer, exploiter, donner l'assaut, reculer, etc.).

Deuxième phase : on remonte, en tapant sur la touche Escape, jusqu'à l'embranchement qui permet de sélectionner une nouvelle unité, et ainsi de suite. Répétitif mais facile. Bien entendu, il faut y voir clair sur la carte et ne pas faire l'impasse sur une série de tableaux rébarbatifs (mais utiles) donnant l'état du moral, des pertes, etc.

Les ordres une fois donnés, le programme se charge de les interpréter et de résoudre les combats ; ce qui occasionne de joyeuses surprises et provoque l'émerveillement, limité par le fait qu'on n'y comprend goutte : le programme agit beaucoup mais cause très peu, c'est comme ça ! Avantage (est-ce volontaire ?) : la lourdeur du commandement est bien simulée.

Guderian vainqueur par 241 à 23

Comme dans tout wargame qui se respecte, la victoire est décomposée en points, accordés selon les objectifs réalisés (lieu à atteindre, pertes infligées à l'ennemi). Attention : les forces en présence, déterminées par l'Histoire, ne sont pas toujours équilibrées. Renverser la situation n'est pourtant pas impossible !

Pour ceux qui s'y plaisent, le jeu contient un éditeur de scénarios pour monter ses propres batailles (fonction WarPlan) et dessiner soi-

même ses petits pions (WarPaint). C'est pas le nirvana, certes, mais la pénurie de munitions peut conduire à investir... Débutants s'abstenir.

Panzer Battles sur PC



FICHE TECHNIQUE
Éditeur : SSG
Pour PC, C64, Apple II, Macintosh et (théoriquement) Amiga (consultez votre revendeur)
En anglais
Son : —
Graphisme : 6/10
Animation : —
Originalité : 6/10
Nous aimons : 7/10

STAR VEGA

Oh, oh... le vilain plagiat ! Loriciel a visiblement beaucoup apprécié Star Flight (cf. J&S N°5 NF) et nous le ressert tout chaud, tout beau, avec quelques bricoles discutables pour faire neuf, dont une douteuse séquence de combat au sabre laser, superbement ratée. N'en faisons pas une soucoupe (volante) : Star Vega, même s'il est "pompé", est un bon jeu d'aventure, riche et complexe.

Et yo et yo...

Vous incarnez un quelconque héros de troisième zone chargé par une des quatre puissantes compagnies de l'Espace d'enquêter sur une de ses concurrentes. Il ne s'agit évidemment que d'un prétexte à commerce et piraterie, les deux mamelles du jeu de SF micro depuis la sortie d'Elite (cf. J&S N°55).

Vous disposez, pour vos ébats intersidéraux, d'un vaisseau spatial tout confort, le Starvega. Ses armes sont puissantes, ses soutes profondes, etc. Pillez, vendez, tirez sur vos ennemis et faites de gros poutous à vos copains extraterrestres égarés dans le coin...

Une vague quête lie l'embrouille, pour donner une direction aux recherches, et vogue le vaisseau ! Recrutez un équipage, exploitez les planètes, commercez, battez-vous, etc. Pour en savoir plus, relisez la critique de Star Flight (J&S N°5 NF).

Et un baril d'épices !

Avant d'écumer les endroits glauques de la Galaxie, il vous faudra apprendre le maniement du jeu. Ça prend du temps, mais la richesse est à ce prix. Le système de gestion du jeu requiert une souris (sans laquelle on rame pas mal) et un bon paquet de kilo-octets. Le jeu, en effet, ne prend sa dimension réelle qu'avec une carte VGA, comme l'explique très bien la jaquette (dont l'érotisme gratuit ne laisse pas de nous étonner !).

Le graphisme est soigné, dans le plus pur style impressionniste de Tau Ceti. Si vous n'êtes pas équipé VGA, inutile de vous ruiner, le jeu fonctionne très bien avec des cartes graphiques moins perfectionnées. Charmant plagiat, en somme !



Star Vega sur PC

FICHE TECHNIQUE
Éditeur : Loriciel
En français
Pour PC et compatibles
Son : bof !
Graphisme : 7/10
Animation : 6/10
Originalité : 4/10
Nous aimons : 7/10

INDIANAPOLIS 500

Des courses de voitures de cette qualité, vous n'en avez encore jamais vu ! C'est non seulement magnifique, mais en plus rapide et jouable. Notez bien : vos adversaires ne sont plus traités en sprites (généralement vus de dos) mais en images vectorielles face pleine, ce qui donne une impression de réalisme rarement atteinte.

Cette fois, il s'agit quasiment d'un simulateur : vous pouvez, si ça vous chante, faire demi-tour et remonter la piste en sens contraire. C'est certes gratuit, mais mais c'était impossible dans les jeux de courses automobiles édités auparavant (exception faite du Highway Patrol de Microïds, cocorico !).

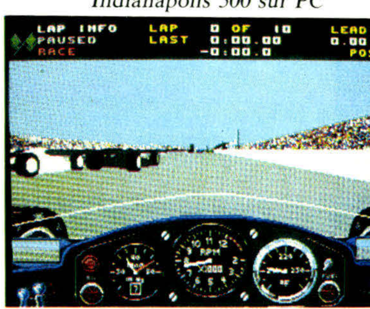
Chaussez-vous sur mesure

Le modèle de circuit choisi, celui des célèbres 500 miles (la piste forme un anneau aplati) se prête mieux à ce genre de simulation que des circuits plus sinueux. Mais la course est si prenante qu'on ne se lasse pas.

On se lasse d'autant moins que la compétition se joue aussi dans les stands, à la préparation de l'engin : choisissez les suspensions, le réglage du châssis, la pression des pneus, l'incidence des ailerons, etc.

Tout ça n'est pas gratuit (le jeu non plus !) et possède une réelle influence sur le pilotage (pas évident ; entraînez-vous avant de passer à la course). Enfin un simulateur de conduite qui tient la route. Dommage qu'il soit réservé aux PC !

Indianapolis 500 sur PC



FICHE TECHNIQUE
Éditeur : Electronic Arts
En anglais
Pour PC et compatibles
Son : passons !
Graphisme : 7/10
Animation : 8/10
Originalité : 7/10
Nous aimons : 8/10

CHAMPIONS OF KRYNN

Vous êtes un rôliste informatisé, donc vous connaissez Pool of Radiance, au moins de nom. Ce jeu, et sa suite (copie conforme) Curse of the Azure Bonds, vous mettaient à la tête d'une équipe d'aventuriers, selon les règles sacro-saintes d'Advanced Dungeons & Dragons.

Bref : l'adaptation "officielle" était très fidèle et, partant, très ennuyeuse. Car on dira ce qu'on voudra, se servir d'un ordinateur pour lui faire jouer le rôle exact d'un MD est non seulement impossible mais de surcroît complètement idiot !

Hugh ! Bug Damné a parlé (envoyez les lettres d'insultes au journal, qui transmettra). Bref, disais-je, devant l'extraordinaire succès de ce non-sens ludique, SSI persiste et signe un nouvel épisode de la saga, baptisé Champions of Krynn.

Nouvel épisode ?

Que non : CoK est le premier volume d'une nouvelle

série adaptée d'après le monde de Krynn (Dragonlance). Ce qui veut dire que vos persos sauvés de Pool et Curse pointent à l'ANPE. Mais l'équipe que vous allez remonter des limbes sera sans nul doute à la hauteur de la tâche : figurez-vous que la Guerre de la Lance est terminée, mais que le Mal est mauvais joueur...

Or donc, la Reine Noire, Takhisis, est de retour, et elle a mis du bois dans le chaudron. Fourbissez vos épées longues +2, aiguisez les pointes de vos flèches (1D6 de dég à 25 m), remplissez les grimoires de sorts de guérison légère, et sus au monstre innommable, planqué, comme le dit la notice, "dans une sombre toile d'araignée tapissée d'intrigues et de combats".

Comme vous êtes déjà des fans, je n'insisterai que sur l'extraordinaire richesse du monde figuré (Bard's Tale enfoncé ?), un graphisme en (léger) progrès et une convivialité catastrophique. Vous allez adorer ça, c'est sûr !



Champions of Krynn sur PC

FICHE TECHNIQUE
Éditeur : SSI
En anglais
Pour PC
Son : bah...
Graphisme : 6/10
Animation : —
Originalité : 3/10
Nous aimons : 7/10

EAGLE'S RIDER

Steve Jordan, aventurier de l'Espace évadé d'un bagne galactique (joli dessin animé de présentation) cherche la planète-mère d'un affreux cerveau cyborg afin de la réduire en poussière. Déjà vu ça quelque part, croyez-vous ? Pas du tout ! Eagle's Rider est (assez) original, intercalant les séquences d'arcade les plus classiques avec une enquête quasi policière.

Pan-pan

La séquence d'arcade n'est pas, dois-je l'avouer, ce qui m'a le plus passionné. Reconnaissons-lui, cependant, d'être d'honnête facture et de vous envoyer plus vite que voulu un tas de gros pavés sur le coin de la carlingue !

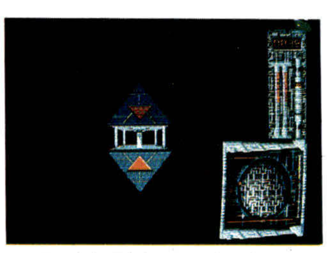
Incroyable, ce que ce coin de l'Espace peut être mal rangé ! Pour s'orienter dans ce cauchemar de femme adultère, on dispose d'un radar de combat et d'un compas pour se repérer. Car le but est, comme toujours, de relier un point A à un point B, en l'occurrence des vaisseaux-modules de ravitaillement et de communication.

Signalons tout de même un petit changement par rapport au code de l'arcade intergalactique : il est des objets qu'il est nécessaire de percuter afin de se refaire une santé !

Gratte-gratte

Une fois à bord de l'engin sus-évoqué, vous pourrez tenter de contacter différents Extraterrestres et d'en obtenir d'intéressants renseignements, comme les coordonnées d'un autre vaisseau, ou le nom d'un gus à cuisiner. Par recoupements, on apprend qui sait quoi, où aller, et le puzzle se reconstitue.

Évidemment, il y a toujours un affreux pour vous refiler un tuyau crevé : les coordonnées d'un trou noir, par exemple. Bref : arcade plus réflexion égale bonne idée, si l'on a des goûts éclectiques. Car la répétition des mêmes séquences d'arcade peut se révéler un peu lassante, à la longue. Si vous avez une faiblesse côté joystick, jetez un oeil chez votre revendeur.



Eagle's Rider sur Atari ST

FICHE TECHNIQUE
Éditeur : Microïds
En anglais
Pour Atari ST et Amiga
Son : 8/10
Graphisme : 8/10
Animation : 8/10
Originalité : 7/10
Nous aimons : 7/10

STARFLIGHT 2

Sous-titré "Trade Routes of the Cloud Nebula", le tome II de la série (cf. J&S N°5) vous propose d'explorer... une énorme tache verte, qui dévore la quasi-totalité de la carte somptueuse fournie par l'éditeur. Il y a du boulot !

Starflight II est digne de son prédécesseur : aussi marrant, inventif, plein de nouvelles blattes intersidérales toujours aussi loquaces et imbues de leurs tentacules (soignez leur mégalo au laser, elles la ramèneront moins...). Envoyez les chiffres, coco !

C'est parti !

500 planètes, 30 races de blattes, un paquet de rencontres du 3ème type et plein de combats, une grande enquête, et patati, et patata : on connaît, mais ça fait plaisir.

Puisque vous ne sauriez être satisfait sans gadgets tout neufs, votre vaisseau a reçu un tas de bricoles techno-kitsch dont l'utilité indéniable est couronnée de noms de baptême somptueux : "blasto-pods", "psychic probes" et plein d'autres.

Ah ! pour votre plus grand bonheur, les concepteurs ont prévu un système de saut dans l'hyperespace, qui fait gagner un temps fou ! On n'arrête pas le progrès...

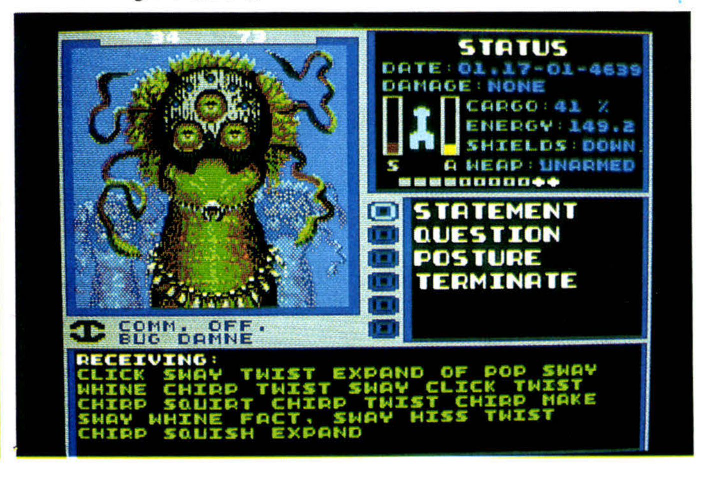
Terra cognita

Le système de jeu vous est certainement connu : chaque membre de l'équipage posède des facultés qui déterminent l'efficacité générale du vaisseau, vous pouvez visiter les systèmes solaires, atterrir sur les planètes, les explorer, en tirer la substantifique moelle... très chouette !

Dommage qu'on ne puisse pas récupérer le vaisseau et l'équipage constitués (facilement, il est vrai) dans Star Flight I ! Car le petit frère n'est pas une suite, mais un jeu nouveau à part entière. Notons tout de même que la version PC testée reste bien en deçà de la convivialité du grand frère version Amiga...

FICHE TECHNIQUE
Éditeur : Electronic Arts
En anglais
Pour PC et compatibles
Son : beuh !
Graphisme : 6/10
Animation : très peu
Originalité : 4/10
Nous aimons : 8/10

Starflight 2 sur PC.



FRED

Un soudard un peu frimeur passe de l'échelle 1/1 au 25 mm sous la baguette d'un magicien aéroporté et l'oeil goguenard de ses copains. Le soldat doit retrouver honneur et taille respectable en parcourant des tableaux et des tableaux pleins de monstres et de lutins z'hostiles.

Histoire de pimenter un peu la pizza (Ah ! super-Mario...), on a adjoint au soudard un gnome espiègle et irritant (surtout pour le cuir chevelu du pauvre Fred, vous allez comprendre assez vite).

Bref, humour et dérision dans le cadre classique de l'aventure-arcade. On n'en fait pas notre pinte de bière, mais c'est assez bien foutu. Et puis, pour une fois, le héros n'est pas un clone d'Arnold Schwarzenegger.

Édité par Ubi Soft, en français, pour Atari ST.

PARIS-DAKAR 90

En avant-première (ou un peu tard ?), participez au plus célèbre des rallyes automobiles. Tomahawk se relance sur les pistes du grand raid africain, empruntées l'année dernière, et sans grand succès, par African Raider. Cette fois, ça marche bien. L'animation de la voiture est rapide et la course assez prenante. Attention à ne pas vous perdre, et à limiter la casse !

Édité par Tomahawk, pour Atari St et PC.

TV-SPORTS BASKET-BALL

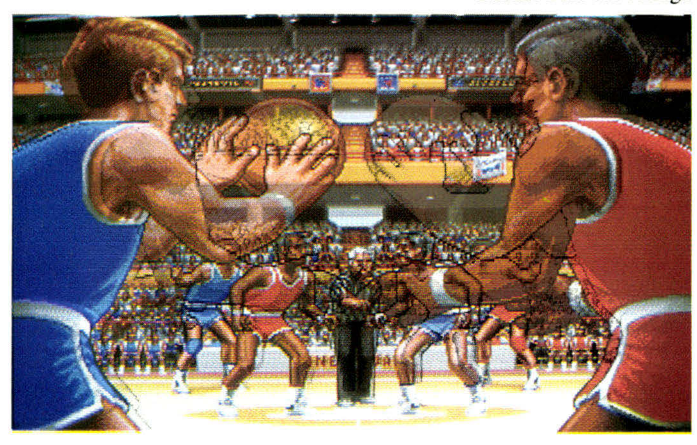
Cinemaware a conçu cette simulation, ou plutôt ce jeu d'arcade très évolué, comme un véritable "show" télévisé à l'américaine, ce qui en fait presque un document d'ethnologues. Rien n'y manque, c'est à peine si on ne sent pas le souffle coca-colisé du commentateur...

Le jeu lui-même est à difficulté modulable, se pratique à deux ou même à quatre, en animant des équipes entières ou un seul joueur, etc. Et c'est très, très réussi. En plus, on peut faire jouer autant d'Américains qu'on veut, sans être obligé de les natura-

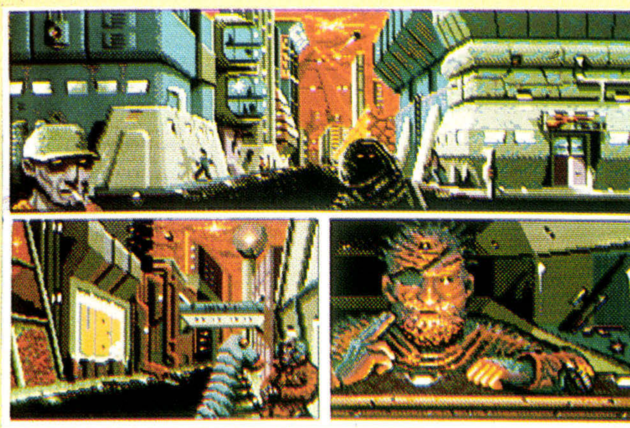


Paris-Dakar 90 sur Atari ST

Basket-Ball sur Amiga



Au secours !



Tower of Babel sur Atari ST

Nous en avons parlé pendant des mois. Et vous y jouez depuis des semaines. Justement : il paraîtrait, mais rien n'est sûr, que certains d'entre vous sont un peu coincés, dans B.A.T...

Les programmeurs de Computer's · Dream étant de braves gens, il vous font cadeau de quelques astuces. Si, avec ça, vous ne vous en sortez pas, assurez-vous que nous parlons bien du même jeu !

Indice n°1
Comment accéder au moteur ?

- Départ dans le sens ville dessus-ville dessous
- Avancer tout droit jusqu'à la 1ère porte à droite
- Tourner à droite
- Reculer jusqu'au blocage
- Avancer jusqu'à la 2ème porte à droite
- Tourner à droite
- Avancer jusqu'à la 1ère porte à gauche
- Tourner à gauche
- Avancer jusqu'à la 1ère porte à droite
- Tourner à droite
- Reculer jusqu'à la 3ème porte à droite
- Tourner à droite
- Avancer jusqu'à la 1ère porte à droite
- Tourner à droite
- Avancer jusqu'à la 1ère porte à droite
- Tourner à droite
- Avancer de 4 positions
- Tourner à gauche
- Avancer jusqu'à la 1ère porte à gauche
- Tourner à gauche
- Avancer jusqu'à la 1ère porte à gauche
- Tourner à gauche
- Avancer jusqu'à la 1ère porte à droite
- Tourner à droite
- Avancer de 3 positions et tourner à droite

"Simple", disent les auteurs. Merci quand même !

Indice n°2
La station de Vrangor est une station Epsilon.

Indice n°3
Lydia possède le numéro de vidéophone de Crisa Kortakis.

liser : le rêve de tout entraîneur français ! Si Limoges est votre Ville Sainte...

Édité par Cinemaware, en anglais, pour Amiga.

TERRES ET CONQUÉRANTS

Un vrai wargame sur CPC : voilà l'ambition de ce jeu, qui propose toutes les subtilités du genre : unités différentes, déplacements, zones de contrôle, scénarios, etc.

Le thème médiéval-fantastique n'est finalement qu'un prétexte à l'introduction de troupes d'"hommes volants" (des paras ?) et les connaisseurs ne seront pas dépaysés. En plus, il y a un module de construction. Il est temps de recoiffer vos lauriers un peu fripés...

Édité par Ubi Soft, en français, pour CPC.

Pierre GRUMBERG

Indice n°4
Seule Sloane permet l'accès au sas.

Indice n°5
Ce petit programme, à introduire dans la mémoire de votre ordinateur "intégré", vous permettra de comprendre tous les langages dans la ville.
TRADUIRE (ROBOTS)
SI (EXTR.)
TRADUIRE (EXTR.)
FIN SI
RELANCER

Indice n°6
Exclusif J&S
Au début du jeu (dans les 5 premières minutes), on trouve devant le Xipho un laissez-passer pour accéder à la librairie du SAS. Prenez-le en fouillant très profondément (faire CHERCHER plusieurs fois).

P.G.

LE JEU MICRO DU MOIS

Tower of Babel

Vous souvenez-vous de Sentinel, ce jeu de stratégie-tactique extraordinaire qui hissa le jeu micro à l'âge adulte ? Tower of Babel est de la même trempe, l'attrait de la prouesse technique en moins.

Rien à voir avec l'épisode biblique, même si les programmeurs prétendent s'en être inspirés. Mais laissons là le pseudo-scénario. On s'en fout. Car ToB est avant tout un somptueux casse-tête.

Le jury du Festival des Jeux, à Cannes, ne s'y est d'ailleurs pas trompé : il lui a décerné l'As d'Or des jeux micro.



B.A.T. sur Atari ST

Elle est Babel, mon araignée ?

Le principe est simple : chaque tour est constituée de différents niveaux, reliés entre eux par des ascenseurs qu'il vous faudra débarrasser de leur faune variée et vicieusement disposée, afin d'absorber des modules baptisés "klondikes" (à cause des mines d'or ?).

On dispose, pour ce faire, de trois "araignées", sortes de crabes cybernétiques, dotées chacune de fonctions différentes. Vous l'avez compris : la victoire réside dans une coordination optimale des capacités des araignées, sans s'emmêler les antennes.

Le terrain est quadrillé et observable sous divers angles, avec deux conséquences : d'abord, il faut le dire, c'est agréable à l'oeil, et ensuite (surtout), ça permet de repérer les lieux pour les déplacements des bestioles, qui vont l'amble, comme les chameaux, c'est assez marrant ! On peut les programmer très facilement et les laisser faire leur petite cuisine tandis qu'on s'active ailleurs.

Spécialité techno

Vous le remarquerez rapidement, l'utilisation des "compétences" de vos araignées est primordiale. Vous disposez :
— d'une "zapper", qui détruit certains modules (attention à ne pas tirer sur vos propres engins !) ;
— d'une "grabler", qui ramasse les klondikes, objets souvent déterminants pour terminer une tour ;
— d'une "pusher", qui déplace les objets encombrants.

Comme aux Échecs, la réussite passe souvent par le sacrifice. Chaque pièce est importante, et en perdre, ne serait-ce qu'une seule, au mauvais moment, vous forcera souvent à tout recommencer de zéro. N'hésitez pas à vous creuser la tête quelques bonnes minutes avant d'attaquer une tour, et observez bien le nom qu'elle porte : on y trouve souvent la solution.

Lego casse-tête

Pour le crétin (que je fus), les programmeurs (loués soient-ils !) ont prévu des "exercices" d'utilisation, ce qui permet une prise en main progressive et intelligente d'un jeu assez complexe à maîtriser. Et quand on a fini les 100 "tours" proposées (c'est coton !), on peut s'en construire quelques-unes soi-même.

A quoi bon essayer de résoudre un casse-tête dont on a conçu la solution ? C'est que ToB est trop bien pour qu'on y joue seul, et qu'il faut le faire partager ! Et quoi de plus jouissif que de voir un copain tomber lamentablement dans les pièges que vous lui avez tendus ?

Attention : la conception d'une tour est à elle seule un casse-tête et pourrait tenir lieu de jeu, tant c'est agréable. Cette Tour de Babel est assez mal nommée : plutôt que de multiplier les langages ludiques, elle les rassemble autour d'une souris, et son attrait est universel. Brillant !

FICHE TECHNIQUE
Éditeur : Rainbird
Manuel en français
Son : bah...
Graphisme : 8/10
Animation : 7/10
Originalité : 9/10
Nous aimons : 9/10

P.G.

Othello, c'est renversant !

"Une minute pour l'apprendre, une vie pour le maîtriser". Le slogan tape juste. Des règles simplissimes et une profonde richesse stratégique : Othello, c'est renversant...

De l'imprévu, de l'action, du suspense... Un pion se retourne et tout un paysage se renverse. Le plateau est mouvant, rien n'est jamais acquis. Le regard cligne lorsque clignotent les jetons. Les liens sont ténus, les positions instables. Le pion tourne et l'oeil suit...

Imprévisible et fascinant, Othello déroute. Si les règles sont limpides, le jeu autorise des développements complexes. Surtout, quel que soit le niveau des joueurs, Othello permet des retournements de pions qui deviennent des retournements de situation dignes des meilleures tragédies.

Avant que soient posés les 33 pions définitifs gagnants, à Othello tout est réversible !

Les scénarios développés par les joueurs se prêtent aux situations paradoxales : un joueur dominé a peu de bons coups disponibles et n'a pas trop à réfléchir pour entamer une action ; à l'inverse, le joueur en bonne position en milieu de partie dispose d'une réserve de coups trop nombreuse et il est à la merci d'une faute... Avant que soient posés les 33 pions définitifs gagnants, à Othello tout est réversible !

Vous avez dit *reversible* ? Othello(R) est très fortement inspiré d'un jeu anglais de l'époque victorienne : le Reversi. Seules quelques subtilités différencient les deux jeux : une position de départ immuable à Othello (plusieurs au Reversi) et la possibilité d'emprunter des pions à l'adversaire si celui-ci est obligé de passer un tour. Mais ces points de détail ont pourtant des conséquences tactiques qui sont, selon certains joueurs, loin d'être négligeables.

Peu importe. Ce jeu est désormais japonais même s'il garde une tonalité élisabéthaine. C'est en 1971 que Goro Hasegawa, visiteur médical de son état, (ré)inventa le jeu. Le succès fut rapide et aujourd'hui Othello est devenu une des données de base de l'univers ludique japonais, les jeux se vendent par millions et les adhérents à la Fédération se comptent par centaines de milliers.

Les othellistes nippons peuvent même assouvir leur passion en compagnie de machines-stratèges dans des salles de jeux vidéo ! Mais pourquoi diable n'exportent-ils que des jeux d'arcade ?

Conséquence logique de ce fait de civilisation, la cote des othellistes nippons n'a rien à envier à l'indice Nikkeï, et la médaille d'or des Championnats du Monde échoit le plus souvent à un concurrent japonais. Seuls Jonathan Cerf, un Américain milliardaire, et Paul Ralle, un surdoué *made in France*, ont pris le temps de les battre cette dernière décennie.

Le succès du "green" de 64 cases fut moindre dans les pays occidentaux. En France, Dujardin, qui fabrique et distribue le jeu, écoule une vingtaine de milliers d'exemplaires par an. Mais la Fédération Française d'Othello vient de passer le cap du deux centième adhérent... Problème ?

Chez nous, Othello fait le grand écart entre un public familial, toutes catégories socio-professionnelles confondues, et une poignée de joueurs de haut niveau, étudiants scientifiques dans leur grande majorité.

La plupart des joueurs de compétition ont d'ailleurs découvert le jeu en pianotant sur leur micro et non pas en jouant sur un "othellier". En raison de la simplicité des règles, le jeu a en effet attiré de nombreux développeurs. Quelques programmes flirtent avec le niveau des meilleurs joueurs, mais ils ne se dénichent guère dans le commerce.

La prose en langage informatique sur Othello (quelques centaines de programmes) est d'ailleurs plus impressionnante que les reliures issues de la galaxie Gutenberg : seuls deux ouvrages sont édités en français sur le jeu (voir encadré). Au Japon, en revanche...

La progression est rapide et chacun d'inventer ses variantes : l'othellier est loin d'avoir livré tous ses secrets.

Alors, Othello morne plaine ? Que non ! Ce jeu neuf autorise au contraire toutes les innovations. De nombreux joueurs ont opté pour les faces réversibles après avoir tâté du Roi et du Fou. Rebutés par les tonnes de littérature échiquéenne qu'il est indispensable d'ingurgiter pour atteindre un bon niveau, ils ont choisi un jeu dont ils découvriraient eux-mêmes les premières subtilités. La progression est rapide et chaque bon joueur invente encore des variantes : l'othellier est loin d'avoir livré tous ses secrets.

Les pages qui suivent vous permettront d'apprendre en quarante secondes, puis de progresser en quelques heures dans la pratique du jeu. Ce n'est pas la première fois que nous publions une initiation à Othello. Déjà en 1980, François Pingaud, premier champion de France, écrivait quelques pages à



destination des débutants dans le n° 3 de J & S (inutile de nous écrire, il est épuisé !).

Parmi les lecteurs de l'époque, un jeune lycéen, Marc Tastet, découvrait les subtilités du pion à double face. Aujourd'hui, il est vice-champion de France et tient la chronique d'Othello dans nos pages consacrées aux "grands classiques". C'est aussi à lui que nous devons cette nouvelle initiation. Puissiez-vous, cher lecteur, connaître la même destinée ludique que notre chroniqueur...

Éric AR BRAZ

Pour en savoir plus...

Othello-Reversi (François Pingaud, Éditions du Rocher - Jeux & Stratégie) vous amène progressivement du niveau débutant à celui de la compétition.

Othello par l'Exemple (L'Impensé Radical) complète utilement le premier en reproduisant et commentant les parties jouées au dernier Championnat du Monde à Paris.

Enfin, si vous désirez vous initier à la compétition, suivez bien Jeux & Stratégie, les prochains tournois réservés aux débutants y seront annoncés.

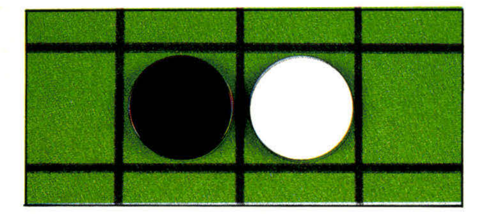
Et pour connaître le club le plus proche de chez vous :
Fédération Française d'Othello
B.P. 147 - 75062 PARIS CEDEX 02
Tél. : (1) 40 26 51 69

La FFO vous enverra la liste des clubs de votre région contre une enveloppe timbrée à votre adresse. Elle édite, d'autre part, un intéressant bulletin trimestriel.

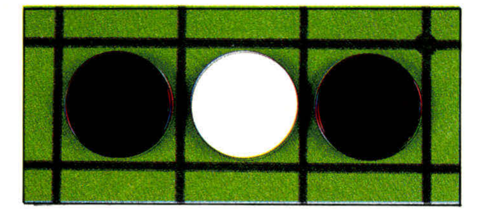
Pour débuter...

Sur la même ligne, un pion blanc et un pion noir sont accolés. C'est à Noir de jouer. Le voici qui pose un second pion aux côtés de Blanc de façon à le prendre en tenaille. Et blanc devient noir...

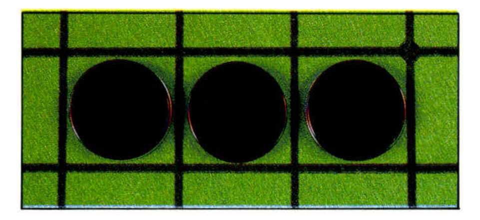
Voilà. Vous savez tout. Quatre lignes suffisent pour expliquer Othello. Que vous faut-il de plus ? Un dessin ? Une photo ? Il suffit de demander !



Deux pions adverses cohabitent pacifiquement...



... mais Noir se pose sur une case adjacente !



Où l'on découvre que la noirceur est contagieuse...

Le recto devient verso, et vice-versa, au cours de la partie. Janus sur un plateau, Othello possède une règle dépouillée basée sur le principe des retournements de situation. D'où des parties mouvantes aux multiples rebondissements. Othello semble "simple" car les règles le sont. En réalité, le jeu révèle au fil des parties une richesse stratégique d'un très haut niveau. Mais avant d'aborder les premiers principes de stratégie, voyons le jeu plus en détail.

L'othellier

C'est un plateau de 64 (8 x 8) cases unicolores (en général, vertes). Othello met en scène deux joueurs, face à face, de part et d'autre de l'othellier. Les "othellistes" disposent de 64 pions réversibles, blancs d'un côté et noirs de l'autre. Un pion est noir si sa face noire apparaît sur le dessus, et blanc si c'est la face blanche qui est visible.

Vous n'avez pas de jeu ? Aïe ! Avant de continuer à lire, allez de ce pas en acheter un. Comptez environ 80 F pour un Othello de poche et 150 F pour un grand format. Trop cher ? Bon. Dans ce cas, videz vos poches, celles de vos proches, de vos voisins, de votre boulanger... et fabriquez vous-même un othellier ! Soixante-quatre pièces de 20 centimes feront l'affaire. Le côté pile jouera les noirs et Marianne de profil interprétera les blancs.

Mauvaise visibilité ? Je vous l'accorde. Alors, engloutissez illico les 64 bouteilles de bière qui traînent dans votre frigo. Déglutissez. Parfait, vous disposez de 64 capsules réversibles.

Ensuite, prenez une feuille et dessinez un carré de 24 cm de côté avec 64 cases de 3 cm sur 3. Bien.

Maintenant, on peut apprendre à jouer...

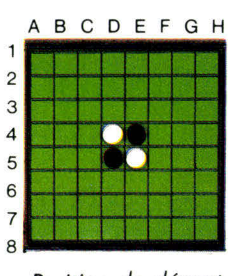
But du jeu

Compter plus de pions que l'adversaire sur l'othellier à la fin de la partie. Généralement, la partie s'achève lorsque les 64 cases sont occupées, parfois un peu plus tôt.

Position de départ

Voici la position au début de la partie. Les deux pions noirs sont en E4 et D5, les blancs en D4 et E5.

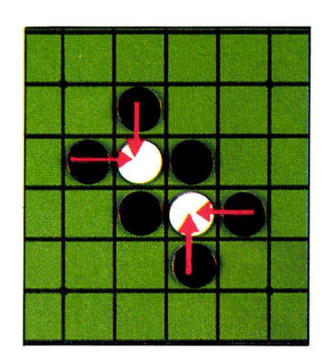
C'est toujours Noir qui commence, et les deux adversaires jouent ensuite à tour de rôle. Alors, avantage aux noirs ? Pas si sûr... Avoir l'initiative en début de partie n'est pas toujours payant, dans la mesure où c'est souvent le dernier coup qui décide du vainqueur. Et le dernier coup échoit (en théorie) aux blancs...



Position de départ

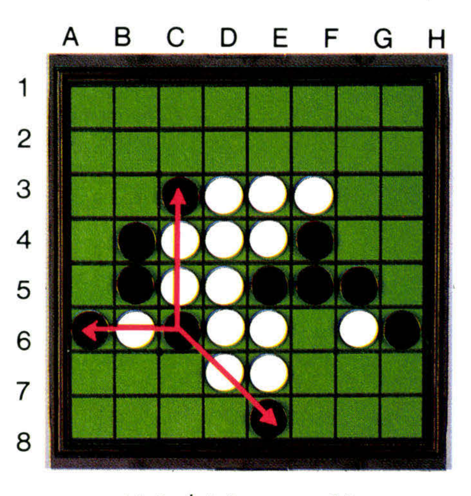
La tenaille

Vous connaissez le principe : à votre tour, vous devez poser un pion sur une case vide de l'othellier. Mais pas n'importe où ! Cette case doit être adjacente à un pion de la couleur adverse. Et ce coup doit prendre en tenaille un ou plusieurs pions du second joueur. Exemple : si vous avez les noirs en début de partie, vous avez le choix entre quatre coups : D3, C4, F5 et E6. Les deux premiers retournent le pion D4 et les deux autres le pion E5 (1).



Les coups possibles de Noir

Cette prise en tenaille doit se pratiquer dans au moins une direction : verticale, horizontale ou diagonale. Quand vous avez posé votre pion, vous êtes obligé de retourner les pions pris à l'adversaire, dans toutes les directions où c'est possible, comme l'indique cet exemple.



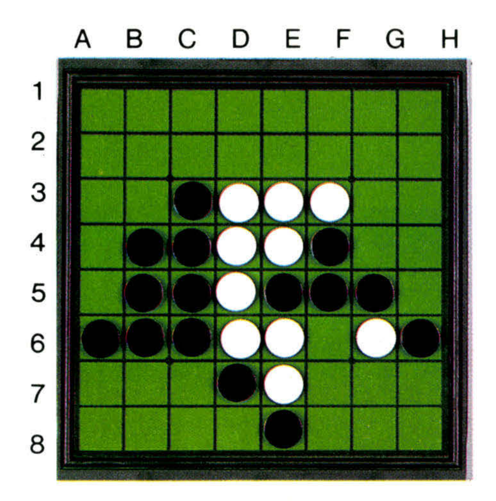
Noir doit jouer en C6

(1) Pour en savoir plus sur les ouvertures de partie, voir J&S n°56 à 59.

Dans cette position de milieu de partie, Noir vient de jouer un coup qui lui permet de retourner des pions blancs en suivant des lignes horizontales, verticales et diagonales.

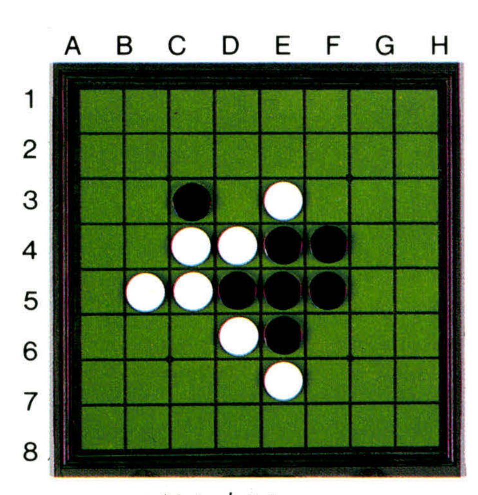
Le joueur Noir doit donc renverser les pions adverses dans ces trois directions.

Dans cette partie, si Noir joue C6, il retourne B6 (grâce au pion A6), C5 et C4 (grâce au pion C3) et D7 (grâce au pion E8). Mais il ne doit pas retourner les pions D6, E6 et G6 car ils ne sont pas contigus : il y a un trou en F6. Voici donc la position lorsque le coup est joué.

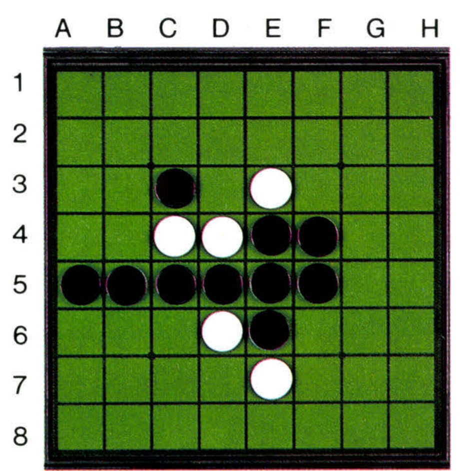


Noir a joué en C6

Signalons qu'il n'y a pas de réactions en chaîne : les pions retournés ne peuvent servir à en renverser d'autres lors du même tour de jeu. Ici, Noir peut prendre les pions blancs horizontalement mais pas verticalement. Les retournements se font uniquement en rayonnant à partir du dernier pion posé.



Noir doit jouer

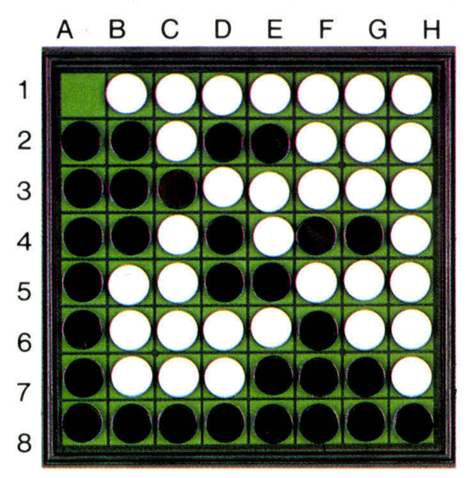


Après un coup de Noir en A5

Si vous ne pouvez pas retourner au moins un pion adverse, vous devez passer votre tour. Mais si un retournement est possible, vous ne pouvez vous y soustraire. Vous êtes condamné à l'action ! Voilà l'un des intérêts majeurs du jeu. Othello ne permet pas de position d'attente : il est difficile de jouer la nulle, l'othellier est trop mouvant.

Fin de partie

La partie s'achève lorsqu'aucun des deux protagonistes ne peut plus jouer. Généralement, les 64 cases sont occupées, en fin de partie. Mais il arrive qu'il reste une ou deux cases vides où personne ne peut plus jouer. Dans cette position finale, par exemple, aucun joueur ne peut poser de pion en A1, puisqu'aucune prise n'est possible.



Exemple de position finale avec une case vide : personne ne peut jouer en A1

On compte alors les pions pour déterminer le score. Les cases vides sont attribuées au vainqueur. Dans cette partie, Noir a 29 pions et Blanc 34 et une case vide. Donc, Blanc gagne 35 à 29. Le total d'un score est toujours égal à 64.

Soixante-quatre pions, soixante-quatre cases, soixante coups. Puisque quatre pions sont placés avant la partie, vous ne devriez pas jouer plus de 30 coups chacun ; c'est d'ailleurs l'un des principaux attraits du jeu : Othello possède un rythme particulier, la partie progresse sans temps mort ; ici, on, ne biaise pas, on avance : impossible de temporiser ; chaque pose de pion vous entraîne inexorablement vers la conclusion : la victoire ou la mort ! Les parties nulles sont rarissimes.

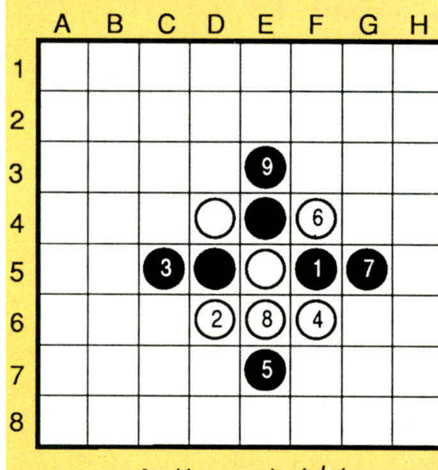
Voilà, vous en savez maintenant suffisamment pour jouer une partie et y prendre plaisir. Si vous n'avez pas d'adversaire, tapez 3615 + Eliott, le serveur fétiche des othellistes, ou insérez Othello Killer dans votre Amiga, ou... on se retrouve dans 60 coups !

Comment noter une partie

Qu'on se le dise : une fois posés, les pions ne peuvent être déplacés. Il suffit donc d'un seul diagramme pour noter une partie.

Les pions sont notés dans l'ordre où ils ont été posés sur l'othellier. Ils arborent la couleur de celui qui les a joués. Pour reconstituer la partie, il suffit de jouer les pions appropriés : Noir joue en F5 et retourne E5, Blanc répond D6 retournant D5, que Noir retourne tout de suite en jouant C5...

S'il vous reste des pions blancs après avoir joué le coup 9, c'est que vous vous êtes trompé en retournant les pions ! Essayez à nouveau : en effet, cette partie est l'une des plus courtes possible et se termine par une victoire de Noir au coup 9 !



1 - Une partie éclair

...puis progresser

Pour essayer de maîtriser ce jeu en apparence imprévisible, plusieurs stratégies ont été successivement mises en oeuvre...

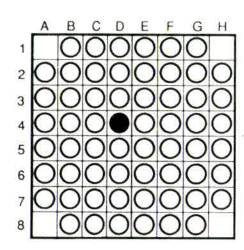
Ça y est ? Vous venez d'achever votre première partie. Vous avez gagné ? Bravo ! Vous avez perdu ? Étrange. N'aviez-vous pas l'impression d'être en position de gagner, jusqu'à quelques coups de la fin ? Oui ? Hum... un peu agaçant, n'est-ce pas ?

Les premières parties d'Othello sont à la fois prenantes et frustrantes ; le jeu semble gouverné par le hasard. Prévoir le déplacement d'une pièce adverse, comme aux Dames ou aux Échecs ? Facile. Pressentir la pose d'une pierre adverse, au Go, ne pose pas non plus trop de problèmes.

Mais visualiser des changements de couleur... ça se complique. Et peut-être avez vous oublié que le but du jeu n'est pas d'avoir le plus de pions possible *pendant*, mais *après* la partie. Heureusement pour l'intérêt du jeu, la stratégie de "maximalisation" est la plus mauvaise possible, comme nous allons le voir.

La maximalisation

Dans cet exemple, Noir n'a qu'un pion sur l'othellier et il ne reste que quatre cases vides. Mais Noir va jouer les derniers coups (en commençant indifféremment par A1 ou H8, puisque Blanc passe à chaque fois son tour) et l'emportera 40-24.

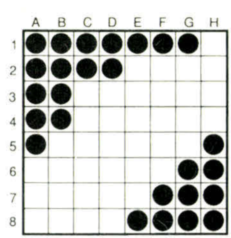


2 - Noir doit jouer

Avoir beaucoup de pions, même à ce stade, n'est donc pas suffisant pour assurer la victoire. Il est plus important de détenir des pions "définitifs" qui ne pourront plus être retournés jusqu'à la fin de la partie, quoi qu'il arrive. Ce qui nous conduit au chapitre suivant...

La stratégie positionnelle

Il est impossible de prendre un coin en tenaille : un pion placé dans un coin est donc l'exemple le plus simple de pion définitif. Les pions adjacents de la même couleur deviennent aussi très souvent des pions définitifs. Tous les pions de cette figure (diagramme 3) sont donc définitifs, indépendamment de la couleur des autres pions sur l'othellier.

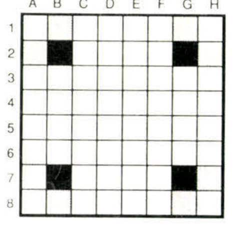


3 - Pions définitifs

Quoi qu'il arrive, Noir est assuré de 26 pions définitifs.

Il ne faut donc pas donner inconsidérement des coins à votre adversaire. Le moyen le plus simple d'éviter de perdre un coin est de ne pas jouer sur les cases adjacentes, en gris ou en noir sur le diagramme 4.

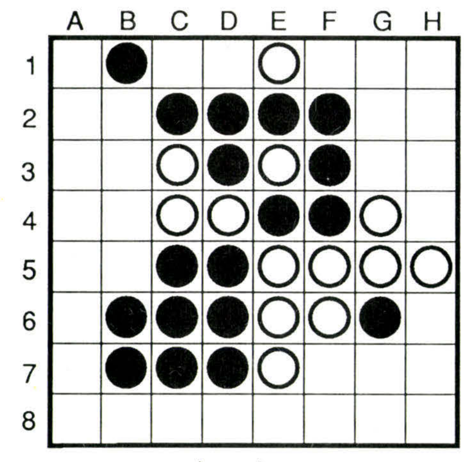
Ces cases sont en effet susceptibles de donner, à terme, un coin à un pion adverse.



4 - Gris : cases dangereuses. Noir : cases très dangereuses

En jouant ainsi trop tôt, vous lui offrez un "flanc" beaucoup trop facilement...

Évidemment, il y a des situations où il est intéressant de jouer ces cases, mais ce conseil vous évitera de perdre inutilement des coins... ce qui arrive à Noir sur le diagramme suivant.

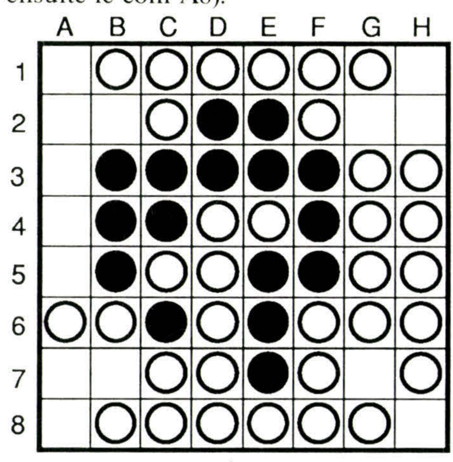


5 - Blanc doit jouer

Noir a joué la case B7, croyant que Blanc ne pourrait jouer le coin A8 puisqu'il n'y avait pas de pion blanc sur la diagonale. Mais Blanc peut jouer D8, qui retourne (entre autres) D5 et lui permet de prendre le coin A8 au coup suivant.

Le pion noir en B1 va lui aussi vite regretter de ne pas être allé voir ailleurs si Blanc y était. Celui-ci va en effet s'empresser de jouer en C1, menaçant de prendre le coin A1. Pour éloigner cette douloureuse perspective, Noir doit répondre D1. Mais Blanc gagne quand même le coin A1, grâce au pion E1.

On va le voir, occuper tôt les bords n'est pas toujours une bonne solution. Le diagramme 6 montre une situation typique où la prise de bords se retourne contre celui qui les tient. Blanc a beaucoup de bords et surtout, il a un "bord de cinq" sur la colonne H. Noir peut exploiter cette faiblesse en jouant la case G2. Certes, il perd alors d'emblée un coin si Blanc se précipite pour prendre H1. Mais Noir peut alors s'insérer en H2 et gagner H8 au coup suivant (et ensuite le coin A8).



6 - Noir doit jouer

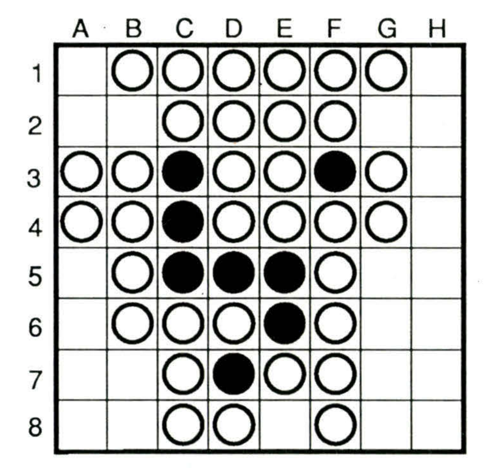
Blanc aura donc assuré 7 pions définitifs sur le bord Nord, mais Noir en aura beaucoup plus à l'Est comme au Sud et gagnera la partie. La stratégie d'occupation systématique des coins et des bords a donc ses limites.

La mobilité

Cette stratégie consiste à forcer l'adversaire à jouer un mauvais coup (par exemple à donner un coin sans compensation). Comment y arriver ? Si l'adversaire a très peu de coups possibles et s'ils sont mauvais de surcroît, il sera bien obligé, en raison des règles,

d'en jouer un. En revanche, s'il peut réaliser de nombreux coups, il y en aura certainement de bons.

Sur le diagramme 7, si Noir joue E8, Blanc n'a que 2 coups possibles : B2, qui donne à Noir le coin A1, ou G2, qui donne le coin H1 "sur un plateau". De plus, comme Blanc a six pions sur le bord Nord, dès que Noir prendra l'un des coins A1 ou H1, il pourra prendre l'autre au coup suivant.



7 - Noir doit jouer

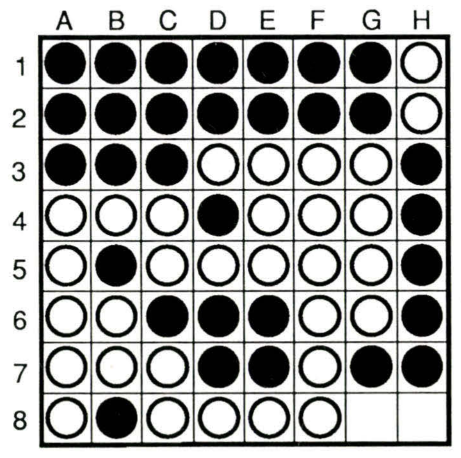
Noir a donc une très bonne mobilité sur ce diagramme, car il a le choix entre de nombreux (bons) coups, tandis que Blanc a peu de possibilités et tous ses coups sont médiocres : il a une très mauvaise mobilité.

En général, plus vous placez de pions en frontière de la position, c'est-à-dire adjacents à des cases vides, plus votre adversaire a de coups et moins vous en avez. Dans cet exemple, les pions blancs des colonnes F et G forment un mur en frontière, ce qui interdit à Blanc de jouer dans la partie Est de l'othellier (sauf G2) mais offre à Noir de nombreux coups dans cette région.

En début et en milieu de partie, il est donc préférable d'avoir peu de pions. Et surtout, il faut les placer au centre de la position et non en frontière. A Othello, l'encerclement est une stratégie peu payante, celui qui le tente se faisant souvent prendre en tenaille.

La parité

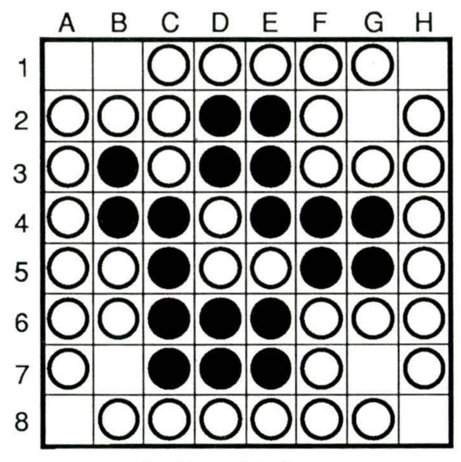
Cette notion complète utilement celle de mobilité. Si aucun joueur ne passe son tour durant la partie, il y a un nombre pair de cases vides quand Noir a le trait (c'est-à-dire quand c'est à lui de jouer). Quand Blanc a le trait, il reste un nombre impair de cases. Conclusion ? Blanc joue le dernier coup de la partie et possède donc un léger avantage, puisque le pion qu'il pose alors, et ceux qu'il retourne, sont évidemment définitifs.



8 - Noir doit jouer

Ici, Noir doit jouer G8 (seul coup possible). Blanc répond H8 et gagne. Mais si c'était à Blanc de jouer, il placerait son pion sur l'une des deux cases G8 ou H8, Noir jouerait l'autre et gagnerait !

Cet avantage peut se révéler encore plus important si Blanc joue le dernier coup dans plusieurs régions "paires" (avec un nombre pair de cases vides). Jetez un coup d'oeil sur le diagramme 9 : il reste quatre trous de deux cases. Noir sera dans l'obligation de jouer le premier dans chacun d'eux, car Blanc répondra toujours dans le même trou, c'est-à-dire dans la même région paire. La partie peut donc se terminer par la suite de coups G2, H1, G7, H8, B7, A8, B1, A1 et Blanc gagne 40-24.

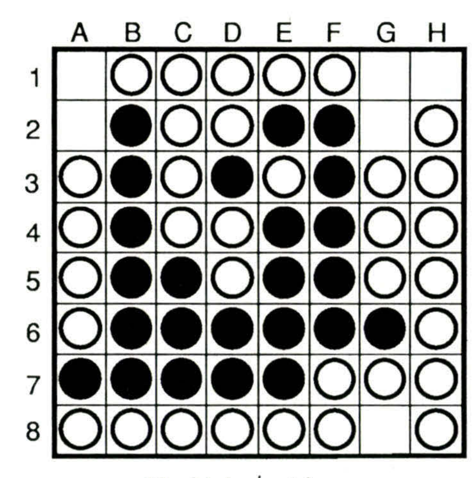


9 - Noir doit jouer

La parité est donc *a priori* favorable à Blanc. Toutefois, Noir a un moyen de la retourner à son avantage : si l'un des joueurs passe une fois son tour, la parité s'inverse ; mais s'il y a un deuxième "passe", on est ramené à la situation initiale. Noir a donc intérêt à ce qu'il y ait un nombre impair de "passe" dans la partie. Pour Blanc, passer un tour à Othello, c'est un peu comme perdre son service au tennis, mais en passer deux revient à le reprendre.

Un moyen efficace de gagner la parité consiste à forcer Blanc à se créer un trou impair dans lequel il ne peut jouer. Dans la situation du diagramme 10, Blanc ne peut jouer en G8. Noir ne doit pas y jouer non plus ! En dehors de G8, il reste un nombre impair de cases vides quand Noir a le trait. Noir doit jouer de telle façon qu'après son coup, il ne reste (toujours si on excepte G8) que des trous pairs.

Ici, Noir va donc jouer G2. Blanc est alors obligé de jouer le premier dans chacun des deux trous au Nord-Ouest et au Nord-Est. La partie se termine par G2, H1, G1, A1, A2, Blanc passe, Noir porte le coup de grâce en G8 et gagne 37-27.



10 - Noir dout jouer

Et si Noir avait commencé par G8 ? Blanc aurait répondu G1 (laissant deux trous pairs) et aurait gagné 38-26 après G2, H1, A2, A1 !

Résumé des chapitres précédents

Un joueur qui maximise son nombre de pions sera battu par un adversaire qui adopte une stratégie positionnelle, lequel perdra face un à autre joueur qui utilise la mobilité. Et si vous rencontrez ce dernier, vous devriez vaincre car vous savez aussi maîtriser la parité.

Vous en savez donc assez pour devenir un lecteur régulier de la rubrique Othello dans J&S, qui est, ce mois-ci, tout particulièrement destinée aux débutants. Tournez donc quelques pages... la partie continue !

Marc TASTET

Demi-finales en temps réel

Nous vous présentons aujourd'hui les réponses aux jeux-problèmes du Championnat de France proposés dans les trois derniers numéros de Jeux et Stratégie.

Vous pourrez ainsi reconstituer le bulletin réponse idéal, celui qui permettait de réaliser un "sans faute". Ce sans faute n'était pas nécessaire pour se qualifier pour les demi-finales, puisque les bulletins à 5 réponses justes ont été décrétés gagnants, ainsi, même, que les meilleurs bulletins à 4 points.

La liste des demi-finalistes paraîtra progressivement, à partir de fin mars, sur minitel 3615 JEULOGIC, les convocations étant envoyées vers le 15 avril.

Si vous n'avez pas la chance d'être retenu, vous pourrez jouer en temps réel le 28 avril, jour des demi-finales.

Branchez-vous à 14 h 30 sur 3615 JEULOGIC. Un concours parallèle entre non demi-finalistes permettra d'attribuer des HP20S, des livres Hatier, et des abonnements à Tangente*, aux meilleures réponses minitélisées avant 17h30.

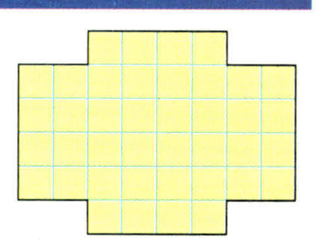
La même possibilité de vous comparer aux participants vous sera donnée le jour de la finale, le 7 juillet prochain. Mais, cette fois, outre le minitel, il vous sera possible de vous rendre à Paris, à la Cité des Sciences, et de vivre l'ambiance de la finale. Vous trouverez les renseignements sur ce concours parallèle dans les prochains numéros de J&S.

En attendant, jouez avec le problème du mois. Issu des éliminatoires scolaires, il devrait être à votre portée ! Pourtant ... la deuxième solution n'est pas si évidente à découvrir. La trouverez-vous ?

* Magazine trimestriel de mathématiques, distribué par abonnements.Pour tous renseignements : 76 bd de Magenta 75010 Paris. Tél. : (1) 40 34 91 76

Le problème du mois

L'ARCHITECTE



Aidez l'architecte Alex Térieur à partager le lotissement ci-contre en huit parcelles superposables, à un retournement près. Ces parcelles, d'un seul tenant, doivent être constituées de carreaux entiers.

Vous devez trouver deux solutions.

Les réponses aux éliminatoires J&S

LES DERNIERS SERONT LES PREMIERS

405

LES ROUGES ET LES NOIRS

43 retournement

LE BAL DES BATRACIENS

il y a plus de 204 batraciens

IL PLEUT DES CARRÉS

129 158 041 750 920

Les réponses aux autres questions

LE CADEAU CAMBODGIEN

882 cm^2

UN BONCHRETIEN

Il s' agit de l' année 1522

LES FINALISTES DU FUTUR

3435 finalistes

COINCIDENCE SUR LES 5

C' est le 6471e chiffre apres la virgule

BACHOTAGE

La largeur du fleuve : 1760m

LE NUMERO MANQUANT

1394

QUELLE HEURE EST- IL?

9h 49min 5s

LA PLANETE KRYPTON

Il y a 4 solutions.

Lorsqu' on permute 33 et 1, on obtient une solution acceptable en permutant également 26 et 42.

Par ailleurs, on peut permuter 18 et 21.

33

35

18 26

21 6

30





1



15

Jeux de lettres

L'ESCAMOT



A partir du mot de 3 lettres ETA, ajoutez à chaque fois une lettre (en changeant éventuellement l'ordre) pour trouver le mot correspondant à la définition donnée.

E	T	A							
									ESSAYE D'IDENTIFIER PAR LE TOUCHER
									PLANCHE MINCE ET PLUTOT ÉTROITE
									SANS RÉSERVE, INCONDITIONNELLE
									VESTE, PARDESSUS, JAQUETTE
									CARESSANT EN TRIPOTANT
									SÉRUM DE VÉRITÉ
									SPORT OLYMPIQUE

MINI-TIRAGES



Au Jarnac! comme au Scrabble, les coups les plus sélectifs sont souvent dus à de petits mots. A titre d'illustration, voici 10 tirages de 6 lettres, parmi les plus difficiles, avec lesquels vous devez trouver des mots présents dans le Petit Larousse Illustré (on ne conjugue pas). Les mots peu courants sont marqués d'un astérisque.

ANTRE + U = ________
GUERI + A = ________ *
AINES + B = ________ *
OSCAR + A = ________
AMYLE + G = ________ *
ILEON + P = ________
JUTER + S = ________
COURS + B = ________
IMMUN + I = ________
MINEE + U = ________

Jarnac!®

LA FILIÈRE



A partir du mot de 3 lettres placé sur la grille, ANS, essayez, en ajoutant successivement dans l'ordre (d'abord I, puis N, etc.) chacune des 6 lettres du tapis, de trouver la filière conduisant à un mot de 9 lettres (les conjugaisons ne sont pas autorisées, et l'on ne peut jouer successivement deux mots situés à la même entrée dans le dictionnaire).

TAPIS			9	16	25	36	49	64	81
	A	N	S						
I									
N									
T									
G									
E									
F									

LES SOLITAIRES



Pour chacun de ces mots, il n'existe qu'un seul ajout permettant de former un mot de 9 lettres. Saurez-vous trouver ces sept "solitaires" ? Les conjugaisons sont interdites et il n'est pas permis de transformer un mot en son féminin ou en son pluriel, ou un participe passé en son infinitif.
L'astérisque indique un mot peu courant.

TAPIS			9	16	25	36	49	64	81
T	S	U	P	E	R	M	E	N	
B	C	O	U	R	T	I	N	E	
L	A	C	T	I	N	I	D	E	
Z *	A	O	U	T	E	R	O	N	
D	P	O	I	T	R	I	N	E	
P	R	E	D	I	S	E	U	R	
O	T	A	L	I	T	R	E	S	

LE COUP DE JARNAC!



Votre adversaire passe avec la grille ci-dessous : il y a 12 possibilités différentes de lui infliger un coup de Jarnac!, en ajoutant une ou plusieurs lettres du tapis à l'un des mots de la grille (on peut changer l'ordre des lettres). Combien en trouverez-vous ?

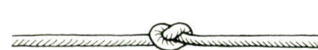
TAPIS			9	16	25	36	49	64	81
	I	N	S	U	L	A			
	P	O	S	T	A	U	X		
	S	U	F	I	S				
	R	A	N	C	I	R			
J	O	U	R	S	I	N			
E	A	U	T	I	S	T	E	S	
	C	O	I						

Solutions page 79

Benjamin HANNUNA, Bernard CARO et Michel LAHMI

Casse-tête

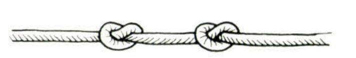
TROISIEME COLONNE



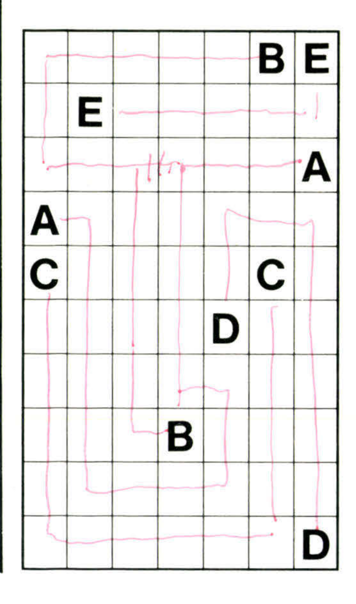
Quel mot doit-on logiquement inscrire au bas de la troisième colonne ?

S E A N C E	L A I S S A	M U S C L E
A C T I O N	P I L O T E	I N E P T E
F O N D E R	L O U E U R	E P O N G E
S E C O N D	L A I T U E	

JEU DE PISTE



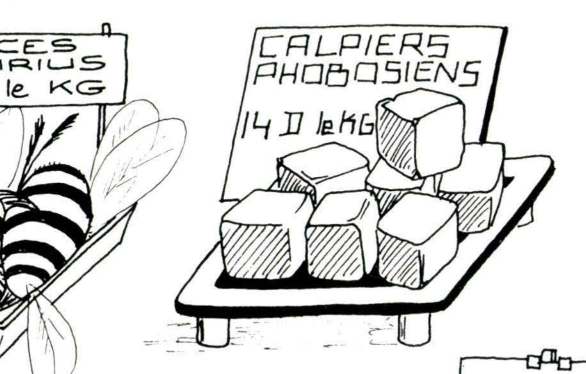
Comment faut-il relier les paires de lettres identiques sans que les chemins se chevauchent ou se croisent ?

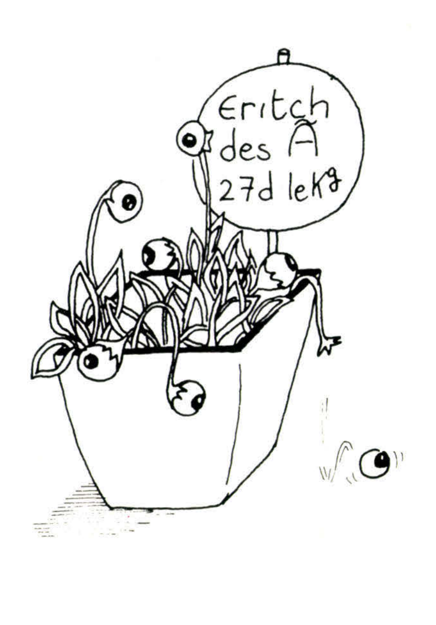


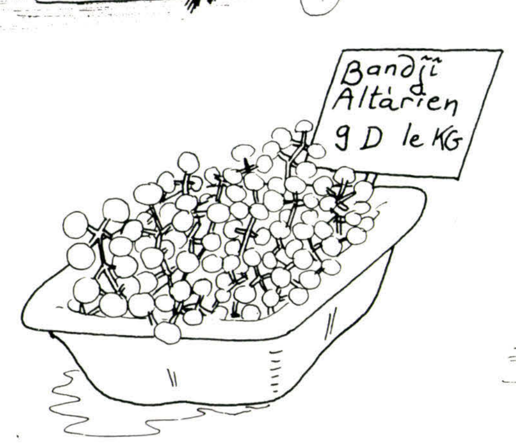
MARCHÉ INTERGALACTIQUE

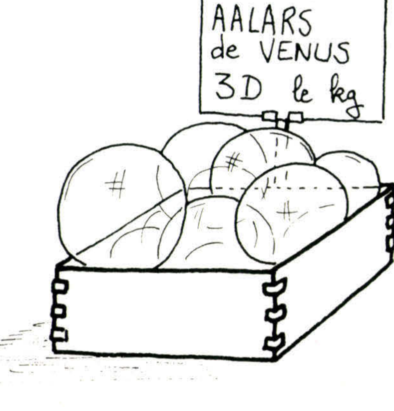


Au marché, ce matin, mes deux premiers clients ont acheté l'un et l'autre 5 kilos de marchandises ; ils ont dépensé la même somme, 77 décimes, mais ils n'ont pas pris exactement la même chose. Après ces deux clients, de quel article avais-je vendu le plus, et duquel le moins ? (Ils n'ont acheté que des nombres entiers de kilos de chaque article).





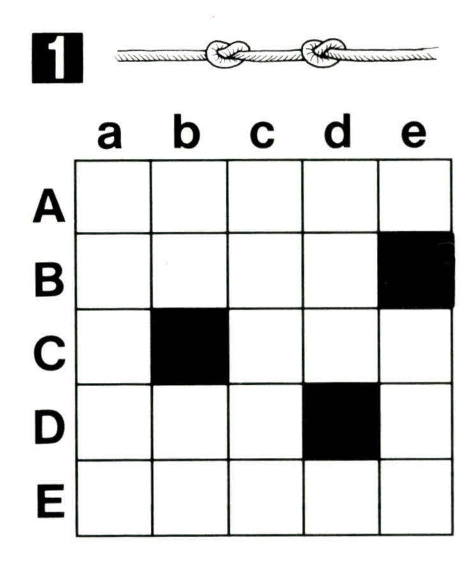




Solutions page 79

Bernard MYERS

Nombres croisés



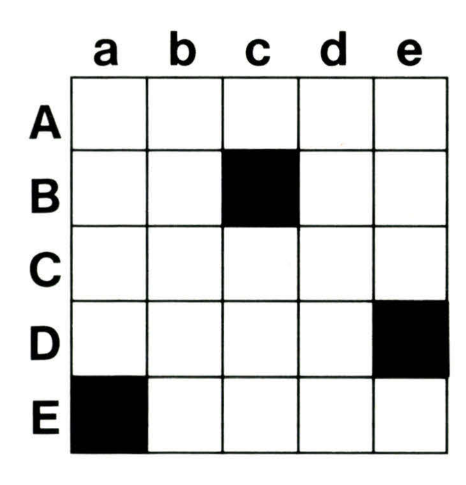
Horizontalement : A Un palindrome de trois chiffres et son plus grand diviseur **B** Triple révolution **C** Triplé multiple de 37 **D** Partez **E** Palindrome qui vaut 14706 écrit dans une certaine base

Verticalement : a Deux carrés séparés par leur différence **b** Dit au docteur - Meilleure note **c** Deux multiples de 13, l'un de deux chiffres, l'autre de trois dont la somme des chiffres est aussi multiple de 13 **d** Neuf fois plus élégants **e** Bout d'**a**



Horizontalement : A Le premier plus le produit des deux suivants donne le nombre formé par les deux derniers **B** Image d'Épinal - Bande de voleurs **C** Avec deux chiffres, multiple des six premiers **D** Somme des âges de 7 à 77 ans **E** Lui et ses deux diviseurs premiers sont impairs en binaire

Verticalement : a Multiple de 59 **b** Suite bouleversée multiple de 6007 **c** Inverse de pi **d** Compte à rebours multiple de 19 **e** Sacré Charlemagne !



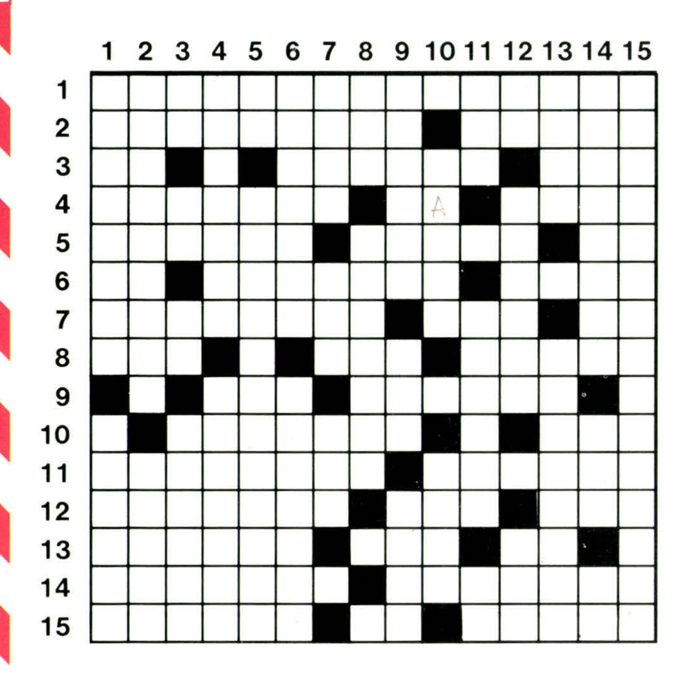
Solutions page 79

Marc ESQUERRÉ

Mots croisés

1





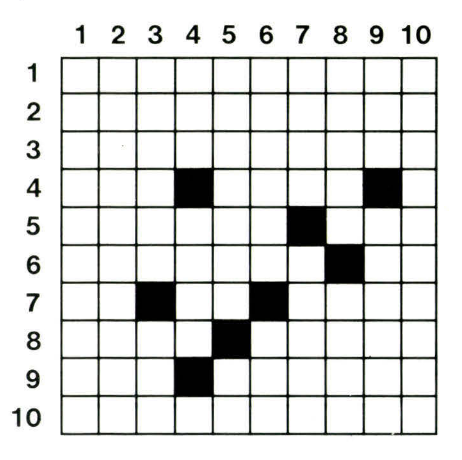
HORIZONTALEMENT

1. Révolution de palais. **2.** Aucun rapport avec le 1 horizontal - Célébrité. **3.** Hors d'enceinte - Italienne dans un cirque - Breton au Canada. **4.** Souille une nappe - Possessif - Égéenne. **5.** Victime d'un Don Juan - Poilu bouclé - Itinéraire en Chine. **6.** Le coeur d'Hitler - Mistral - Font revenir. **7.** Souvenir de vacances - Marrons - Avant la lettre. **8.** Ane qui recule - Machin - Pile de pièces. **9.** Communisme au sommet - A de la branche mais a les côtes en long. **10.** Avancer ou reculer - Sérum de vérité qui n'est pas forcément cru. **11.** Prépare à la licence - Attaché à sa voiture. **12.** Lâche quand il est tendu - Ancien motif pictural - Permet de mesurer certains rayons. **13.** Toujours contre - Qualifie un rayon X - Centre de goal. **14.** A la fois chambres et salons - Ce n'est pas l'africain qui fait des cases. **15.** Aspirations des jeunes - A agiter avant de s'en servir - Homme de métier.

VERTICALEMENT

1. Jeune religieuse mais également chanoinesse - Le début ou la fin. **2.** Ont parfois des conséquences fâcheuses - Parvenue, mais pas snob. **3.** A rendre la tête en bas - Part de T.V.A. - La fin de Gargantua - Faisait dans la dentelle. **4.** Peut se nourrir avec des baies - Galette des rois. **5.** A l'est d'Eden - Feinte. **6.** Charpentées - Sentent le hareng. **7.** Dévorer le Petit Poucet - Les travaux forcés - Donne le jour. **8.** Considérable quand elle est secondaire - Bonne pour la corde. **9.** Milieu de terrain - Centre d'instruction - Château. **10.** Critique - A la noix. **11.** Tonnerre de Zeus - Tape à l'œil - En lieu mais pas en place. **12.** Personnel - Suspendre - Peut être à l'origine d'une bonne action. **13.** Mesure de Lilliputien - Suit un cours sans quitter le lit. **14.** Maison de Corrèze - Cité pour l'exemple - Conjonction. **15.** Donne la vie mais peut donner la mort avec un virage en moins...

2



HORIZONTALEMENT

1. La boule à zéro. **2.** La loi des séries. **3.** Espèces protégées. **4.** Son pain est fameux - Point commun. **5.** Camus - Centre commercial en Algérie. **6.** Pas du tout gracieux - Morceau de bois. **7.** Directeur des mines - Atteint par la coqueluche - Un groupe musical au complet. **8.** Renard en douce - Ligne de fond. **9.** Gardée ou gardienne - Faisait des vers et a toujours fait des scènes. **10.** Peuvent tout plaquer mais ne s'appliquent pas.

VERTICALEMENT

1. Un numéro qui fait du chiffre. **2.** Convient aux excentriques. **3.** Libre - Préfixe. **4.** Démonstratif - Fait chanter ou fait déchanter. **5.** Sous-développé - Note. **6.** Déchiffrerait un manuscrit - Style rocaille. **7.** Vallée de la mort ? - Planche à clous. **8.** Le dessous du panier - Ses habitants y sont parfois manichéens. **9.** Réfléchi - Petit porteur - C.G.T. après la scission. **10.** Crânes bien conservés.

Solutions page 79

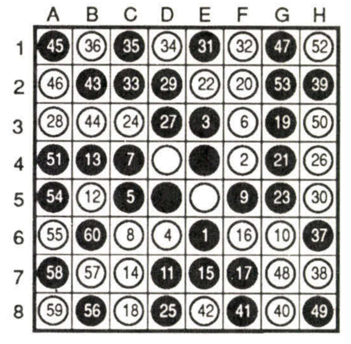
Franck DE LA PATELLIERE



Les coups tranquilles

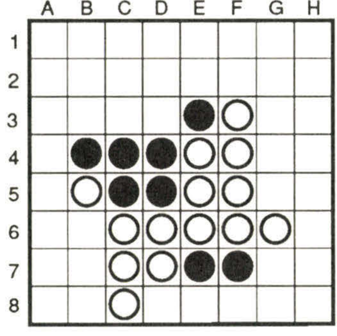
Ce mois-ci, cette rubrique s'adresse en priorité (mais pas exclusivement) aux joueurs débutants qui ont lu dans ce numéro le dossier Othello (pages 24 à 29) et veulent mettre en pratique leurs nouvelles connaissances.

Voici une partie du tournoi international de Milan, qui permet d'illustrer les principales stratégies du jeu.



A - Le film du match
Noir : Marc Tastet (50)
Blanc : Thomas Bischoff (14)

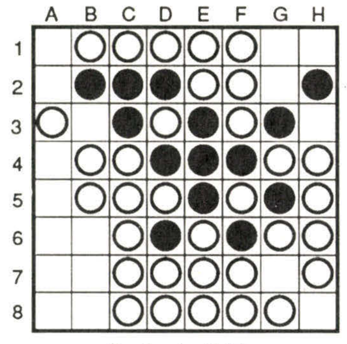
1 à 7 : Ces coups sont très classiques, chaque joueur essayant de retourner très peu de pions à chaque tour.
8 : Ce coup est bon du point de vue de la mobilité. En effet, il ne retourne qu'un pion, à l'intérieur de la position, et agrandit donc le moins possible la frontière : c'est un coup tranquille. Toutefois, il a l'inconvénient de laisser Noir s'installer au centre avec 9:F5. C'est pourquoi on lui préfère généralement 8:F6 (bien que ce coup soit plus mauvais du point de vue de la frontière).
10 : Blanc retourne F5 pour empêcher Noir de jouer 11:D3, qui serait un excellent coup tranquille.
12 : Ce coup présente l'inconvénient de donner deux bons coups à Noir : B4 et F6. Noir choisit B4 pour pouvoir répondre 15:E7 si Blanc joue 14:C7 (ce qui se passe). 12:E7 aurait sans doute été meilleur.
16 : Blanc joue là où Noir avait un coup tranquille, mais, ce faisant, il redonne un coup tranquille 17:F7 à Noir.



B - Après 18:C8

19 : D8 serait tentant, mais retournerait D6 et permettrait à Blanc de jouer F8 sans retourner E7 et donc sans donner à Noir d'accès à E8, ce qui l'obligerait à jouer ailleurs. Autant jouer ailleurs tout de suite (cf. diagramme B) !
25 : Comme Blanc vient de retourner C5, D8 ne présente plus l'inconvénient évoqué en 19 et a l'avantage d'enlever à Blanc l'accès à D3.
26 : H3 aurait été mieux pour empêcher Noir de jouer son coup tranquille en D3. Depuis le début de la partie, Blanc joue sans s'inquiéter de savoir s'il laisse une réponse facile à son adversaire.
28 : Ce coup permet à Noir de jouer D2 sans retourner C2. Blanc n'a rien gagné, au contraire, à faire l'échange A3-D2 avant de jouer H5. Après 29, Noir occupe une excellente position au centre alors que Blanc est rejeté à l'extérieur.

31 : Noir joue là où Blanc peut jouer, et évite de détruire la frontière blanche à l'Est et à l'Ouest.
37 : Blanc vient de se créer un bord de cinq, au Nord, mais Noir ne doit pas essayer de l'exploiter tout de suite en jouant G2, car Blanc pourrait prendre le coin H1 sans que Noir puisse s'insérer en G1, tous les pions de la colonne G étant blancs.
La séquence 37,38,39 permet de gagner un temps, c'est-à-dire de jouer une fois de plus que l'adversaire, de façon à lui redonner le trait.
43 : Ce coup force le gain (diagramme C). C'est la victoire de la mobilité. Blanc n'a plus que de mauvais coups : A2, B3, G2 et H3 ; tous les quatre donnent directement un coin, et sans compensation.

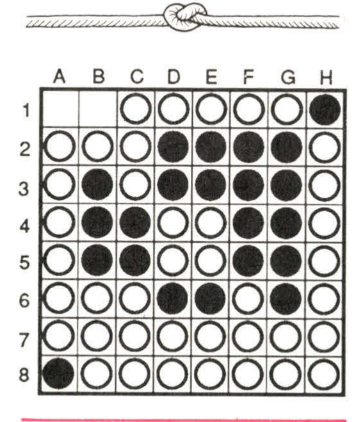


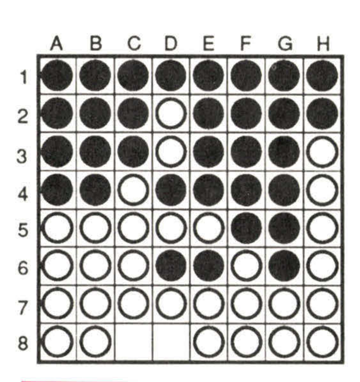
C - Après 43:B2

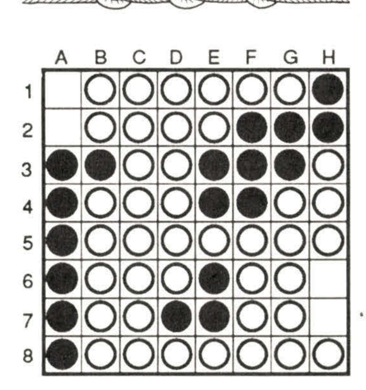
49 : Si Noir joue tout de suite en A4, Blanc pourra jouer A5 grâce au pion C3 ; Noir choisit donc de prendre le coin H8 (qui retourne C3).
50 : Blanc en profite pour s'insérer en H3, ce qui lui assure le bord Est et le coin H1.
51 : Après ce coup, Blanc n'a pas accès à la zone impaire (de 7 cases) au Sud-Ouest. Il perd donc la parité : il est obligé de jouer le premier dans le trou pair au Nord-Est.
54 : Blanc passe et Noir jouera donc aussi le dernier coup dans le coin Sud-Ouest.
58 : A ce stade de la partie, il n'est plus important de prendre le coin : il faut assurer le maximum de pions.

EXERCICES

Dans les trois positions suivantes, Noir joue et gagne.







Solutions page 80

Marc TASTET



Pour débuter...

(suite des numéros précédents)

Enchères : les ouvertures au niveau de 2

L'ouverture de 2 SA

Ouvrez de 2 SA avec **21 ou 22 points H** et une **distribution régulière.**

♠ R D V 9	21 points H
♥ A R 8 5	Distribution
♦ A D 7	régulière
♣ D 8	**Ouvrez de 2 SA**

N'ouvrez pas de 2 SA avec une **majeure 5ème.**

Les ouvertures de "2 fort"

2 ♦ - 2 ♥ - 2 ♠

Ouvrez de **2 ♦, 2 ♥ ou 2 ♠ avec 20 à 23 points DH et une robuste couleur** au moins 5ème.

♠ A D V 10 9 5	22 points DH
♥ A	Une robuste
♦ R V 5	couleur
♣ A 8 2	**Ouvrez de 2 ♠**

Attention : sur une ouverture d'un 2 fort le répondant a le droit de passer. Avec un jeu encore plus fort, ouvrez de 2 ♣.

L'ouverture de 2 ♣

C'est la seule **ouverture artificielle** du BRIDGE STANDARD FRANÇAIS, la seule qui **oblige le partenaire à parler.**

Ouvrez de 2 ♣ à partir de **23 points H ou 24 points DH.**

♠ A D V 10 9 5	25 points DH
♥ A	Trop fort
♦ A R 5	Pour 2 ♠
♣ A 8 5	**Ouvrez de 2 ♣**

Jeu de la carte : le jeu à l'Atout

Dans un contrat à l'Atout vous disposez de **deux avantages très importants :**

1 - les atouts du Mort peuvent servir à **couper les perdantes** de votre main ;
2 - vos atouts, grâce à la coupe, **empêchent l'affranchissement** des longueurs adverses.

Au début du coup accordez-vous...

UN TEMPS DE RÉFLEXION POUR FAIRE VOTRE PLAN

Le plan à l'Atout repose sur :

1 - **le compte** des levées perdantes ;

2 - **le choix** entre commencer ou non à jouer Atout.

Quand faut-il jouer Atout ?

Il est souvent bien joué d'**enlever les atouts adverses le plus rapidement possible.**

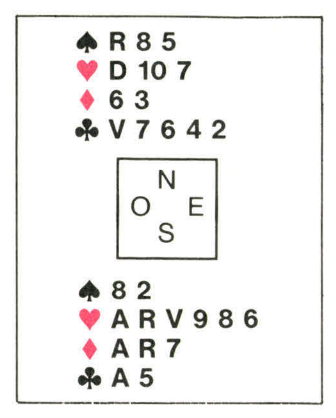
Ne jouez pas Atout si vous avez des **manoeuvres plus urgentes** à faire :

- **couper,** avec des atouts du Mort, des cartes **perdantes de votre main ;**
- **défausser des perdantes de votre main sur des cartes maîtresses du Mort,** avant que l'adversaire reprenne la main ;
- vous servir de vos atouts comme **moyen de communication entre votre main et celle du Mort.**

- **FAITES VOTRE PLAN DE JEU AVANT DE FOURNIR LA PREMIERE CARTE DU MORT.**
- **DANS UN CONTRAT A L'ATOUT, VERIFIEZ S'IL Y A OU NON URGENCE A JOUER ATOUT.**

La deuxième donne complète

Nous allons chaque mois jouer une donne ensemble...



Les enchères

SUD	NORD
2 ♥	4 ♥

Sud, le donneur, avec sa splendide couleur sixième à ♥ et 22 points DH, ouvre d'un 2 fort à ♥. En face d'un jeu très fort, Nord, fitté, conclut à 4 ♥.

Le jeu de la carte

Vous jouez 4 ♥ en Sud et Ouest entame de la Dame de ♠ pour le Roi et l'As. Est rejoue ♠ et Ouest donne un troisième tour de la couleur.

Comment envisagez-vous la suite ?

A l'Atout, **commencez par compter vos perdantes :** une à ♣, deux à ♠ et une à ♦. Le Mort est doubleton à ♦, vous avez donc la possibilité de lui faire couper un ♦. Mais ATTENTION : si vous commencez par jouer trois fois Atout, il ne vous restera plus de ♥ pour couper. Vous avez deviné la solution : coupez le troisième ♠, jouez deux tours d'Atout puis As-Roi de ♦ et ♦ coupé, pour un total de 10 levées.

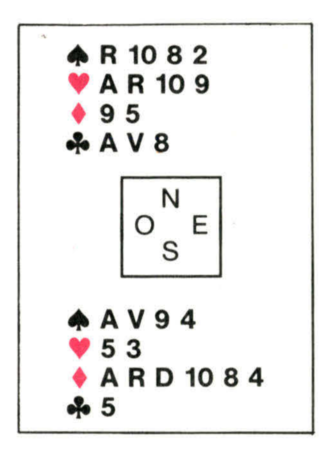
DANS UN CONTRAT A L'ATOUT, COMPTEZ VOS PERDANTES

...ou approfondir

Les enchères de Jeux & Stratégie sont basées sur la SUPER majeure cinquième - le STANDARD FRANÇAIS - de Michel Lebel

LA SÉQUENCE DU MOIS

Voici les jeux de Nord-Sud :



Sud est le donneur ; faites les enchères des deux joueurs, qui se déroulent dans le silence adverse.

La séquence de Michel Lebel

SUD	NORD
1 ♦	1 ♥
1 ♠	2 ♣
3 ♦	4 SA
5 ♥	6 ♠

Commentaires

Les trois premières enchères

***1** L'ouverture : 1 ♦*
Pas de problème pour ouvrir d'1 ♦ avec 6 cartes à ♦ et 4 cartes à ♠.

***2** La réponse : 1 ♥*
Avec deux couleurs quatrièmes, commencez par annoncer le plus économique pour découvrir le fit 4-4.

***3** La deuxième enchère de l'ouvreur : 1 ♠*
Sud nomme sa majeure quatrième en 1 sur 1, son partenaire pouvant fort bien détenir quatre cartes à ♠. **Une répétition** avec ou sans saut **dénierait une majeure quatrième.**

La suite de la séquence

2 ♣ : c'est la quatrième couleur forcing (voir J&S n°4). **Trop fort pour soutenir directement** à 4 ♠, le répondant doit faire une **enchère forcing.**

Avec un jeu qui vaut 19 DH - **1 point de plus-value** pour la très belle couleur sixième - **l'ouvreur précise sa force et sa distribution** en répétant ses ♦ avec saut : 3 ♦.

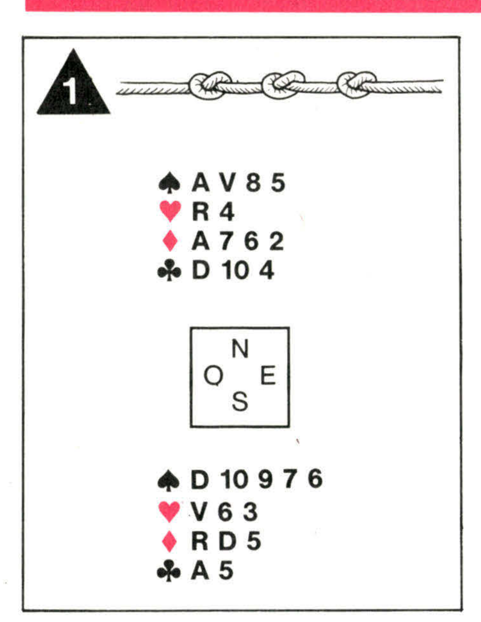
Nord, qui contrôle les ♣ et les ♦, peut maintenant poser le Blackwood à 4 SA et, sur la réponse de 5 ♥ (deux As), conclure à 6 ♠

Note : le grand chelem semble lointain, en face d'un partenaire qui a annoncé un bicolore économique.

Les conseils de Michel Lebel

- En réponse, avec **deux longueurs quatrièmes,** nommez **la plus économique.**
- Ne donnez pas un **soutien direct** avec un **espoir de chelem** (à partir de 15 points S en réponse).
- Avec des jeux **trop forts pour un soutien direct,** faites une **réponse forcing :** nouvelle couleur, 4ème couleur forcing...

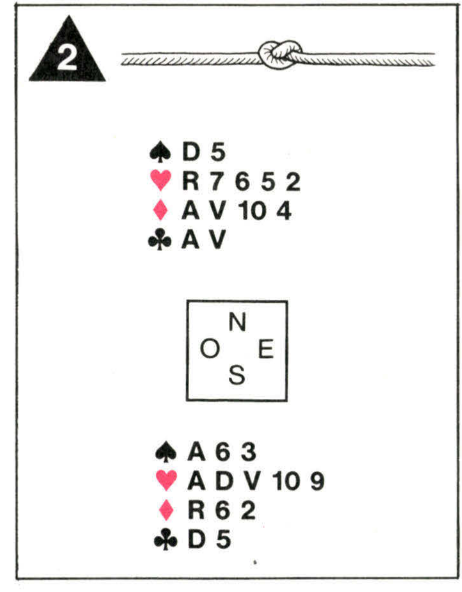
PROBLÈMES



Les enchères

OUEST	NORD	EST	SUD
		1 ♥	1 ♠
—	2 ♥	—	2 ♠
—	4 ♠	—	—

Vous jouez 4 ♠ en Sud. Ouest entame du 2 de ♥ Est fait la première levée avec la Dame et continue As de ♥ et ♥



Les enchères

SUD	NORD
1 ♥	2 ♦
2 SA	3 ♥
3 ♠	6 ♥

Vous jouez 6 ♥ en Sud. Ouest entame du 4 de ♣.

Solutions page 80

Michel LEBEL



Kortchnoï : un lutteur obstiné

Viktor Kortchnoï fut constamment en butte aux tracasseries de la bureaucratie brejnevienne. Son combat continua après sa défection en 1976, pour obtenir la sortie de sa femme et de son fils.

Habitué à lutter, Kortchnoï, comme Lasker avant lui, trouve dans le combat échiquéen le terrain propice à son accomplissement. Il ne se décourage jamais, semblant trouver dans la défaite un catalyseur, pour la partie suivante, à sa rage de vaincre.

Cette obstination a cependant l'inconvénient de lui faire perdre parfois sa lucidité et l'optimisme arrive, hélas ! à l'empêcher d'apaiser son tempérament par quelques parties nulles.


D.R.

Najdorf disait : "Quand c'est à Kortchnoï de jouer, je vais me promener car, de toute façon, je n'arrive jamais à deviner le coup qu'il va jouer !".

De fait, les plans qu'il met au point en milieu de partie n'appartiennent qu'à lui. Il est très attiré par ce qu'on appelle la "défense héroïque", consistant à prendre le risque de capturer du matériel même si cela donne à l'adversaire une forte attaque.

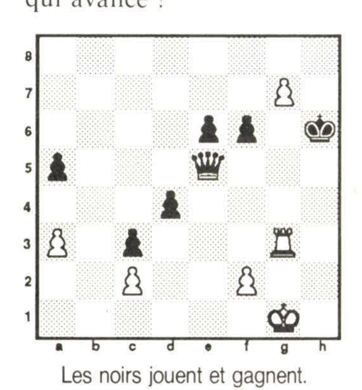
Comme Lasker, le "défenseur héroïque" estime en effet que l'attaquant est mis dans une situation encore plus difficile : celle de devoir déséquilibrer une défense. Malgré les années, Kortchnoï ne perd pas sa fougue et les revues d'Échecs sont toujours avides de ses créations, même si elles ne se situent plus au top niveau des Échecs mondiaux.

EXERCICES

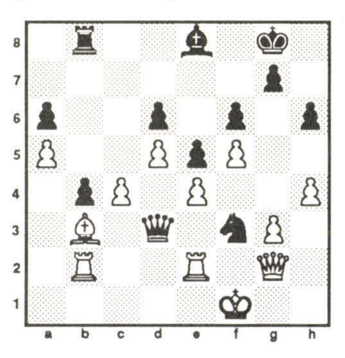
1 Il faut conclure !

Les noirs jouent et matent en 2 coups.

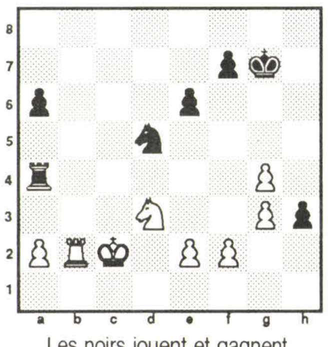
2 Que faire contre ce pion qui avance ?


Les noirs jouent et gagnent.

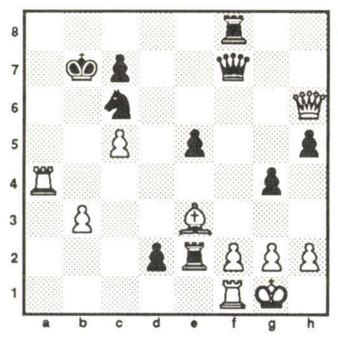
3 Montrez que le commando noir s'est jeté dans la gueule du loup !


Les blancs jouent et gagnent.

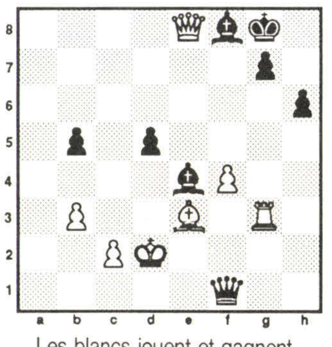
4 Comment les noirs mettent-ils leur pion en valeur ?


Les noirs jouent et gagnent.

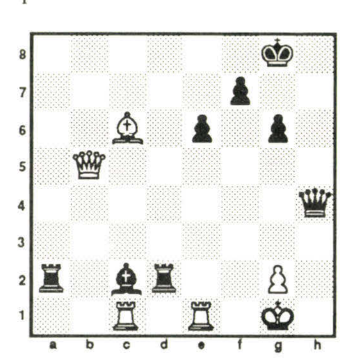
5 Même question !


Les noirs jouent et gagnent.

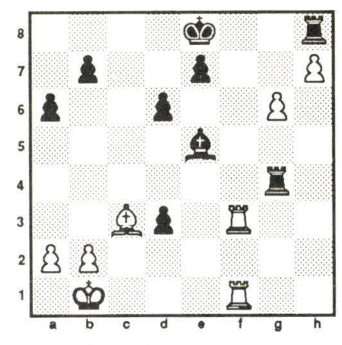
6 Quand le vieux lutteur joue dans un style de junior...


Les blancs jouent et gagnent.

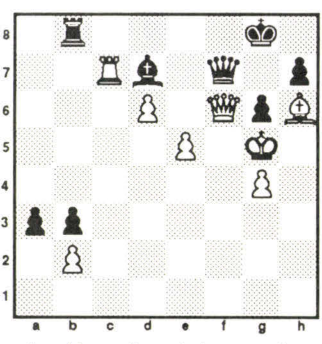
7 Malgré ses deux pions de plus, Kortchnoï ne se contenta pas d'un gain "technique" mais assena un coup superbe. Trouverez-vous lequel ?


Les noirs jouent et gagnent.

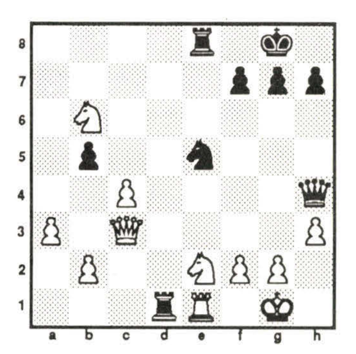
8 Allez ! une dernière petite finesse, et la partie est gagnée. Laquelle, au fait ?


Les blancs jouent et gagnent.

9 Un pion noir menace très sérieusement, alors... alors il faut faire vite, mais comment ?


Les blancs jouent et gagnent.

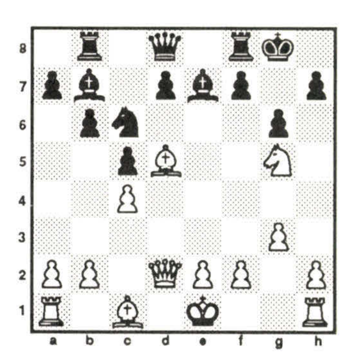
10 Finesse et brutalité ne sont pas incompatibles. La preuve.



Les noirs jouent et gagnent.

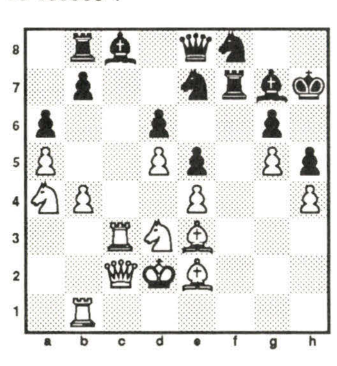


11 Comment finit cette partie "miniature" qui dut rester en travers de la gorge d'Anatoli Karpov ?



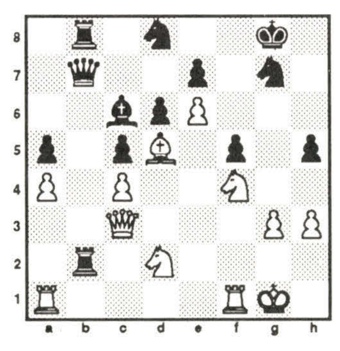
Les blancs jouent et gagnent.

12 Comment Kortchnoï gagna-t-il le pion d6 de manière forcée ?



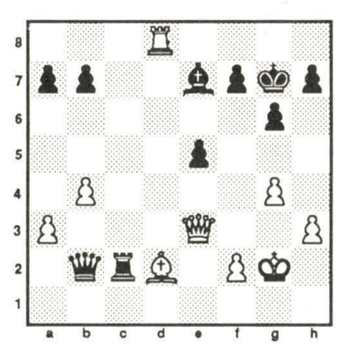
Les blancs jouent et gagnent.

13 Les troupes noires ont abandonné leur monarque. Cela est punissable.



Les blancs jouent et gagnent.

14 Tout est prêt pour l'assaut final. A vous !



Les blancs jouent et gagnent.

Solutions page 80

PARTIE COMMENTÉE

International de Léningrad, 1973
Blancs : Tukmakov
Noirs : Kortchnoï
Ouverture catalane

1.d4 Cf6 2.c4 e6
Les défenses Grünfeld (2...g6 3.Cc3 d5) et Slave (2...c6 3.Cc3 d5) font aussi partie du répertoire de Kortchnoï.

3.g3 d5 4.Fg2 dxc4 5.Cf3
On court toujours de gros risques en sacrifiant du matériel contre Kortchnoï. La récupération du pion par 5.Da4+ et 6.Dxc4 était, psychologiquement en tout cas, plus judicieuse.

5...b5 6.a4
Sur 6.Ce5 les noirs ont 6...Cd5.

6...c6 7.0-0 Fb7 8.Ce5 a6 9.b3
Très ambitieux, les blancs décident d'ouvrir les lignes. Le talent défensif de Kortchnoï va être mis à contribution...

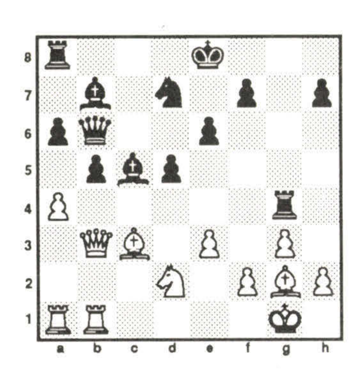
9...cxb3 10.Fb2 Db6 11.Dxb3 Cbd7 12.Cxd7 Cxd7 13.Cd2 Fe7 14.d5
A nouveau un coup très agressif pour contrebalancer le déficit d'un pion. Kortchnoï va perdre le droit au petit roque et devra faire montre de tout son sang-froid.

14...cxd5 15.Fxg7 Tg8

16.Fc3 Tg4
16...Cc5 17.Db2 Cxa4 ne marchait pas à cause de 18.Txa4. Le coup du texte le prépare.

17.Tfb1
Prévoyant 17...Cc5 18.Dc2! et la prise en a4 n'est toujours pas possible à cause du clouage sur la colonne b.

17...Fc5 18.e3



18...Fxe3!
Bravement, Kortchnoï sacrifie un Fou pour empocher trois pions et, surtout, reconquérir l'initiative.

19.fxe3 Dxe3+ 20.Rh1 Tc8! 21.Fa5
D'après Tukmakov, 21.Fb4 résistait mieux.

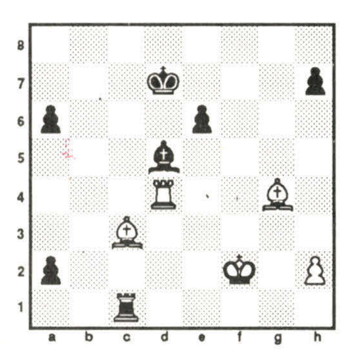
21...Dxb3 22.Cxb3 Txa4 23.Txa4 bxa4
Un quatrième pion dans l'escarcelle !

24.Cd2 Fc6 25.Tc1 Ce5 26.Rg1 Rd7 27.Cf3 Cxf3+ 28.Fxf3 d4
Très simple et très fort : les noirs espèrent de nouveaux échanges et approcher leur Roi jusqu'en b3 ou c2 pour accompagner les candidats à la promotion.

29.Fh5 f5 30.g4 fxg4
Une imprécision. Le clouage 30...Tg8 aurait simplement permis de capturer un nouveau pion. Kortchnoï va maintenant devoir faire face à un regain d'activité des pièces blanches.

31.Td1
31.Tc4!, visant aussi a4, était plus fort.

31...Fd5 32.Txd4 Tc1+ 33.Rf2 a3 34.Fxg4 a2 35.Fc3



35...Tc2+!!
Kortchnoï excelle en finale et trouve sans peine ce coup intermédiaire qui met fin aux espoirs des blancs. Bien entendu, 35...Txc3? aurait constitué une grosse bourde à cause de 36.Txd5+ suivi de 37.Ta5 et les blancs s'en sortent facilement.

36.Re1
La troisième rangée était interdite puisque le Fou c3 aurait été capturé avec échec.

36...Txc3 37.Txd5+ Re7 38.Td1
38.Ta5 Tc1+! (l'utilité de 35...Tc2+!!) 39.Rd2 a1=D et les noirs gagnent.

38...Tb3! 39. Abandon.
Le coup 39...Tb1 va faire triompher le pion.

Nicolas GIFFARD



Rallongez 90

(suite)

Voici la suite de la liste, commencée dans notre rubrique précédente, des nouveautés dans le domaine des rallonges initiales en une lettre.

FALLE
FALUNAGE
FARGUE
FASSIS
FLUXER...
FOUTRES
FRAPE
FRAYURE
FRIMEE
FRIRAI...(2)
FROUILLER...(1)
FUNE
GARROCHE
GAUDIT
GEMIE
GENTE
GLAPIE
GLUE
GOS
GOURS
GRADINE
GRAVOIR
GROGNEE
GABLE
HARPIONS
ILETTE
IRIDEE
JACTEE
JACTEUR
KANAS
KOTER...(1)
LABBE
LADRESSE
LEVITER...(1)
LOS
MARA
MARGOT
MOYANT
MOYEZ
MURINE
NAGA
NAGI
NATRIUM
NIF
NIVE
NOOSPHERE
OCULE,E
ORANGER...
PAGEE
PAGENT
PAILLEURS
PASSETTE
PEPINE
PETOLE
POINDRE...
PRESALE
PRIANT,E
PSORE
RACCROCS
RAGAS
RAGRAFER...
RAGREAGE
RAGREMENT
RAPICOLE
RAPLOMBER...
RAUGMENTER...
REBOUTER...
RENCART
RENCHAINER...
RENCHERIE
RETAIS
ROILLE
SADO
SARGUE
SART
SECU
SEMAILLE
SILE
SILIONS
SLOCHE
STANNEUSE
STRIP
SUPAS
SURGE
TISSUE
TRIMEUR,EUSE
USABLE
VACHAT
VAIRE,E
ZOOLITHE

(1) Verbe intransitif
(2) Verbe défectif

LE COIN DU STRATEGE

Vous allez prendre la place de Paul Levart, champion du Monde en titre, dans cette partie qui l'oppose à Michel Battin. Munissez-vous d'un cache que vous descendrez progressivement ; vous découvrirez à chaque fois votre tirage puis, à la ligne suivante, le coup joué, celui de l'adversaire, et les commentaires éventuels...

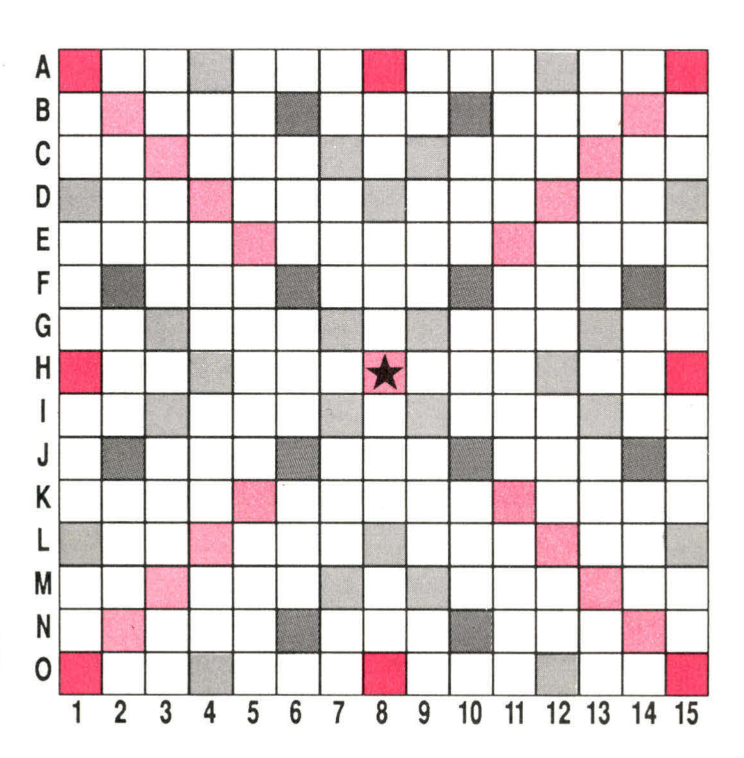
P. LEVART	Cumul	M. BATTIN	Cumul
A B E E S U ? BEAU(T)ES, H4, 72	72	REGIT, 5G, 12	12
C E H I L X W HELIX, J2, 45	117	LACEZ, 9B, 29	41
Il semble préférable de se débarrasser du W avec WELCHE en 9C ou 9G, qui laisse un bon reliquat.			
C I W + S O E E WU, 7G, 21	138	FADAI, 8A, 32	73
Moins dangereux que SLOW, E8, 26.			
C I S O E E + R DECROISE, C8, 74	212	FIEL, 15A, 24	97
E I I S T U U GUS, I5, 30	242	KAN, D7, 30	127
E I I T U + M S ZUT, I9, 14	256	TALE, F8, 16	143
TICS, 10A, 21 est plus rentable et laisse un meilleur reliquat tout en bloquant presque autant.			
E I I M S + T N TICS, 10A, 21	277	MOQUA, B4, 29	172
INIMITES en 13C fait 61 points !			
E I M N + E Y N MYE, E11, 32	309	(S)ABRENT, 14E, 73	245
HYMNE ou HYMEN, 2J, 36 serait suicidaire, et MOYEE pour 35 laisse de mauvaises lettres.			
E N N I + N S E NIE, 15F, 21	330	TOPA, A10, 9	254
NIES ou SIEN, 15F, 26 est meilleur ; garder un S ne sert pas à grand-chose vu la grille.			
E N N S + O O R MON, 4B, 8	338	APODE, 15K, 35	289
On a 73 points d'avance et il reste beaucoup de bonnes lettres ; il faut fermer avec OSE, 13H, 12.			
E N O R S + A I KA, 7D, 14	352	JADE, O12, 20	309
Tous les coups en 13G ou 13H ouvrent trop.			
E N O R S I + M YEN, 12E, 17	369	HIVER, 3C, 36	345
EMIONS, 13H, 31 est rentable mais risqué : NORME, 13C, 20 semble préférable.			
M I R O S + T E RIOTE, 13I, 20	389	SURGELEE, M6, 61	406
Il ne faut surtout pas ouvrir : MORT, 2A, 19 permet de conserver quelques points d'avance.			
reste MSVUN	− 9 380		+ 9 415

CODIFICATION DE LA GRILLE

Les lignes du scrabblier sont codées par des lettres de A à O, et les colonnes par des numéros de 1 à 15. La position d'un mot est déterminée par les coordonnées de sa première lettre : si la ligne est indiquée d'abord, le mot est horizontal, et il est vertical si c'est le numéro qui apparaît en premier lieu.

- lettre double
- lettre triple
- mot double
- mot triple
- ? joker

N.B. : Ne sont admis dans cette rubrique que les mots figurant dans l'Officiel du Scrabble.



ENTRAINEZ-VOUS

Pour rejouer cette partie, munissez-vous d'un cache que vous ferez glisser toutes les 3 minutes (temps de compétition), de façon à faire apparaître à chaque ligne le nouveau tirage et la solution du coup précédent. Les lettres placées avant le signe + sont le reliquat du tirage précédent ; le signe - indique que ce reliquat a été rejeté.

Partie jouée au club de l'Étoile, à Paris, le 18-12-89

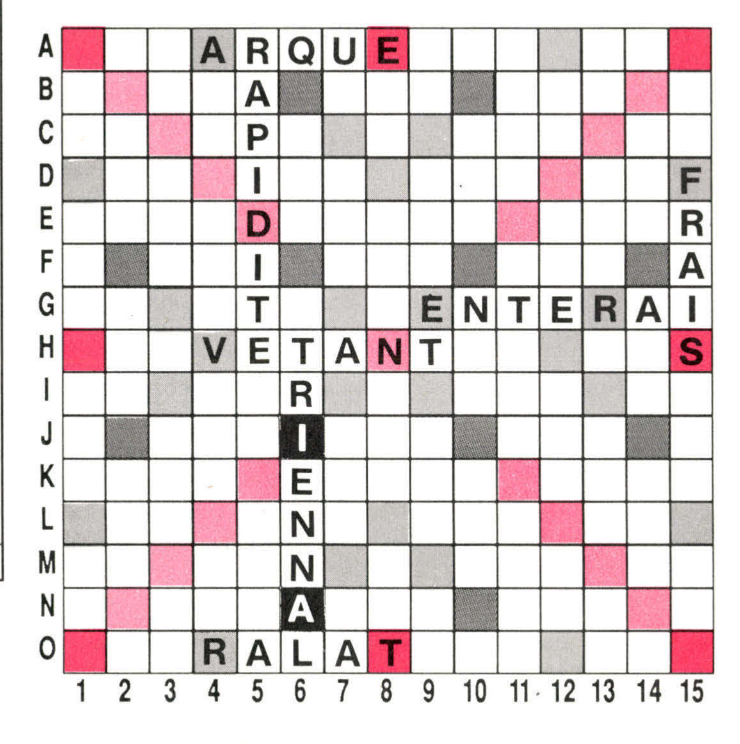
Tirage	Mot retenu	Place	Score
RNEMNTU			
N+EELCRT	MURENT	H 4	18
DEEFBST	RECULENT	5 E	90
-UOITNEA	DEFETS (a)	L 1	24
ILMNOS?	NOUAIENT	8 H	77
NPEEHVX	SEMI(L)LON (b)	M 7	72
VE+FKUOA	PHENIX	10 I	48
-SACLDEA	KOUFFA (c)	3 I	62
USRBAIY	ALCADES	15 G	92
-QOSSAHT	AISY	O 1	91
QASST+O?	OH	14 I	30
BNIVALL	TOQ(U)ASSE	7 A	73
V+IMUGRT	BILLANT	A 1	30
MIT+EIUJ	GAVEUR	K 7	20
-EEEAOPT	MEIJI	11 E	30
EA+ZIRUT	POETE	12 A	23
VGARIRB	BIZUTERA	1 A	23
BRRGI+EE	VA	10 F	28
UEDW	GERBIER (d)	14 A	76
DE	WU	6 D	24
	ENOUAIENT	8 G	11
Total			1029

(a) DEFET : feuille dépareillée
(b) SEMILLON : cépage blanc
(c) KOUFFA : bateau
(d) GERBIER : meule

1. E. IMBERT 1028
2. P. LEVART 1027

LES BENJAMINS

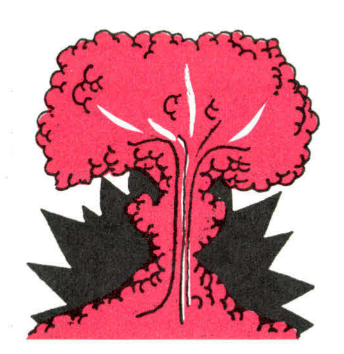
Le Benjamin est un coup qui consiste à rallonger par trois lettres un mot déjà placé sur la grille, afin de rejoindre une case "mot compte triple". Sur la grille ci-dessous, il est possible de trouver 16 Benjamins. Lesquels ?



Solutions page 80

Benjamin HANNUNA

Tchernobyl-sur-Loire



Tirer le maximum d'argent des industries polluantes sans déclencher de catastrophe écologique : voilà le pari... A vous de jouer !



Braves gens, nous naviguons en plein cauchemar écologique : l'eau du robinet est nitratée, l'eau minérale mazoutée, EDF annonce que nous n'avons que "quelques pour cent" de chances (?) de voir une de nos centrales nucléaires péter un joint de culasse.

Les marchands de lessive lavent leur linge sale à grands coups de phosphates, et les fûts de dioxine mettent un peu partout leur sale museau rouillé dans l'air que nous respirons. Sans parler des marées noires, du trou d'ozone, de la forêt qui a disparu pour que nous puissions imprimer cet appel angoissé : au secours !

Heureusement, notre encart du mois vous permettra d'essayer de faire obstacle à l'immonde cohorte des pollueurs et autres saccageurs d'environnement... tout en essayant de tirer vous-même le plus de profit des industries salissantes ! Il faut bien vivre, braves gens, n'est-ce pas ?

MATÉRIEL

a) Cet encart lui-même, soit la carte et les pions (six jeux de pions "pollueurs" de couleurs différentes plus les pions "écolo", partagés en deux catégories : les pions "menace" et les pions "verts") ;
b) 3 dés à six faces ;
c) si possible, des billets de Monopoly (ou de tout autre jeu) ou du papier et des crayons pour noter vos gains ;
d) une grande enveloppe, un paravent (feuille de carton, papier...) ;
e) 2 à 4 partenaires ;
f) une heure ou deux (c'est ce qu'on appelle le "temps matériel" !).

BUT DU JEU

a) Etre le premier à posséder 20 pions "verts" (à 2 joueurs), 18 (à 3 joueurs), 15 (à 4 joueurs), ou...
b) être le premier à posséder 200 000 MF (1 MF = 1 million de francs).

MISE EN PLACE

Chaque joueur reçoit 500 MF, les pions à sa couleur (soit 7 pions Industrie Chimique, 5 pions Industrie Pétrolière et 3 pions Centrale Nucléaire) et tire dans la grande enveloppe trois pions "écolo" (mélangés au préalable). Le joueur qui tire le plus grand nombre aux dés commence à jouer. Ses partenaires lui succèdent dans le sens des aiguilles d'une montre.

DÉROULEMENT D'UN TOUR

1 - Le joueur commence par tirer un pion "écolo" dans l'enveloppe (sauf au premier tour) plus un pion supplémentaire par région (chacune des zones délimitées sur la carte) "contrôlée", c'est-à-dire chaque région dont la totalité des sites industriels lui appartient. Le chiffre indiqué sur chaque région est le nombre de sites qu'il est possible de construire.

2 - Le joueur touche ses revenus (voir encadré), c'est-à-dire le revenu de base correspondant à chaque pion Industrie multiplié par le chiffre indiqué sur la région où le pion est posé.

3 - Le joueur réinvestit, s'il le souhaite, ses revenus en construisant des sites industriels selon le prix indiqué, soit le prix de base du pion multiplié par le chiffre indiqué sur la région choisie. Le joueur peut construire autant d'installations qu'il le souhaite dans la limite de ses moyens et des sites disponibles (5 autour de Paris, 4 autour de Lyon, etc.). Le pion de l'installation construite est posé sur la carte sur la région choisie. Un joueur ne peut construire d'installation s'il ne possède pas de pion correspondant.

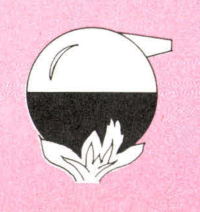
4 - Après avoir construit, le joueur peut déclarer la fermeture d'installations. Il récupère alors le pion de l'installation fermée, sans dédommagement.

5 - Une fois les sites payés, les autres joueurs peuvent lancer des campagnes écologistes pour dénoncer les risques que les installations font courir à l'environnement. Pour lancer une campagne, les joueurs doivent jouer sur

Installations et revenus correspondants

Chaque installation rapporte à chaque tour un revenu égal à son prix de base à l'achat, soit :

- Industrie chimique - 100 MF



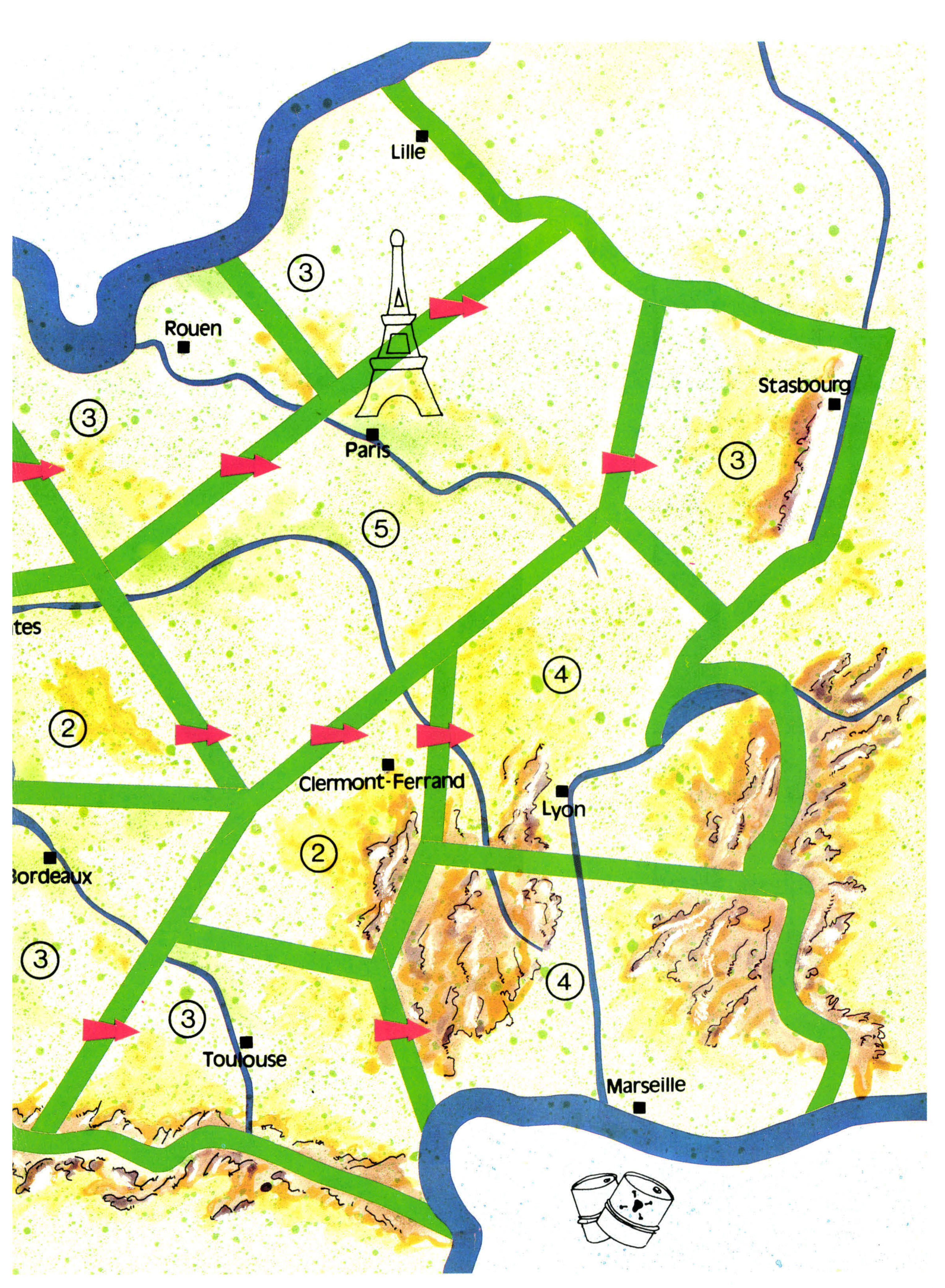
- Installations pétrolières - 1 000 MF
- Centrale nucléaire - 10 000 MF

Le prix d'achat et les rapports par tour sont le prix de base à l'achat de l'installation multiplié par le coefficient régional. Exemple : une installation pétrolière construite dans la région parisienne coûte 5 000 MF (1 000 x 5) à l'achat et rapporte autant par tour de jeu.

Pour éviter de calculer sans cesse vos revenus, notez-les sur une feuille et rajoutez (ou ôtez) les rapports d'une acquisition (ou d'une perte) à chaque tour.

2

Renn



Lille
3
Rouen
3
Paris
Stasbourg
3
5
tes
4
2
Clermont-Ferrand
Lyon
2
Bordeaux
3
4
3
Toulouse
Marseille
TELLIER 90

Pions "menace"

Manif : peut servir à dénoncer toute installation jugée dangereuse par un éventuel dénonciateur (doit être joué pendant la phase d'implantation, c'est-à-dire juste après la pose du pion de l'installation dénoncée).



Campagne de Presse : peut servir à dénoncer toute installation en construction ou en service.



Marée noire : sert à dénoncer les risques concernant une installation pétrolière en service.

Accident nucléaire : sert à dénoncer les risques concernant une centrale nucléaire en service (donc un tour après la pose du pion).

Nuage toxique : sert à dénoncer les risques que font courir les industries chimiques en service.

Pollution de l'eau : sert à dénoncer les risques que font courir les industries chimiques et les installations pétrolières en service.



Seuil de sécurité

Une installation est déclarée dangereuse et retirée de la carte si la somme des dés tirés lors de l'enquête est supérieure ou égale à :
— 14 pour une industrie chimique,
— 13 pour une installation pétrolière,
— 12 pour une centrale nucléaire.

chaque site dénoncé le pion "menace" correspondant. Les pouvoirs publics procèdent alors à une enquête de salubrité.

L'enquête de salubrité

Le joueur dénoncé tire deux dés cachés, puis un dé à la vue de tous. Le joueur qui a joué le pion "menace" (le dénonciateur) parie alors sur le résultat des dés cachés en misant autant de pions "verts" qu'il le souhaite. Puis on enlève le cache et les dés apparaissent à la vue de tous.

Premier cas - Si la somme des dés cachés et visibles (voir table) est supérieure ou égale au chiffre requis pour une exploitation sûre du site, l'enquête conclut à un danger potentiel. Le joueur dénoncé doit retirer de la carte l'installation "menaçante" (même si elle vient d'être installée) et payer aussitôt au dénonciateur autant de pions "écolo" que de pions "verts" pariés préalabrement par ce dernier (le dénonciateur les tire au sort dans le stock du joueur dénoncé). Si aucun pion vert n'a été parié, l'enquête est toujours favorable, sauf en cas de triple aux dés (voir règles spéciales).

***Exemple :** Toto dénonce le danger que fait courir la centrale nucléaire construite par Riri dans la région de Bordeaux. Il joue pour cela le pion "menace-manifestation". Riri lance deux dés derrière le paravent et un devant : un 5. Toto,pensant que les probabilités de dépasser le chiffre fatidique de 12 sont grandes, mise deux pions "verts". On enlève le paravent. Riri a fait un 4 et un 3 : le total des dés est donc 12. La centrale est un danger : elle est retirée de la carte et retourne au stock de Riri. Toto tire 2 pions "écolo" dans le stock de Riri. Le pion "menace" utilisé par Toto retourne à l'enveloppe.*

Si le joueur dénoncé ne peut payer le dénonciateur (s'il n'a pas assez de pions "écolo"), il doit payer au dénonciateur des dommages et intérêts (égaux à la valeur de l'installation menaçante). S'il est insolvable, il doit donner au dénonciateur une de ses installations (le joueur dénoncé la choisit lui-même). Si le dénonciateur ne dispose pas du pion "installation" correspondant, les poursuites s'arrêtent là.

Deuxième cas - Si l'enquêteur met le dénoncé hors de cause (c'est-à-dire si le total des dés est inférieur au chiffre critique ; v. table), les pions "verts" joués retournent à l'enveloppe avec le pion "menace". Et l'installation dénoncée reste là où elle est. Non mais !

***Exemple :** si Riri, dans l'exemple précédent, n'avait fait qu'un 3 et un 2 (soit 10 en tout), Toto aurait remis dans l'enveloppe le pion "menace" et les et les deux pions "verts" joués.*

Attention ! Un joueur ne peut dénoncer plusieurs fois la même installation au cours d'un même tour. Mais une même installation peut être dénoncée par plusieurs joueurs à la fois. Il y aura alors autant d'enquêtes que de pions "menace" joués, jusqu'à ce que l'enquête conclue à un danger potentiel. On commence par résoudre la première dénonciation, dans l'ordre du tour de jeu (c'est-à-dire en effectuant une enquête pour le dénonciateur situé à droite du dénoncé, et ainsi de suite dans l'ordre du tour).

Les dénonciateurs éventuels doivent jouer leur "menace" avant la résolution de la première enquête.

Si une installation est déclarée dangereuse par une enquête, toutes les menaces jouées et correspondant à des enquêtes non encore effectuées deviennent sans effet et retournent à l'enveloppe. Chaque enquête est résolue séparément selon les règles énoncées plus haut.

FIN DE PARTIE

Le jeu s'arrête dès qu'un joueur satisfait aux exigences qui suivent. Le vainqueur est celui qui réussit à totaliser 200 000 MF (somme suffisante pour acheter le ministre de l'Environnement) ou 20 points "verts" (assez pour devenir ministre de l'Environnement).

RÉGLES SPÉCIALES

Tchernobyl

Si le joueur dénoncé sort un triple aux dés en cas d'enquête "accident nucléaire" sur une centrale nucléaire, la centrale explose et toutes les zones situées à l'ouest de la centrale sont transformées en désert (suivre les flèches sur la carte). Toutes les installations dans ces régions sont retirées et les régions deviennent "zones mortes" impropres à la construction. Par exemple, si Riri tire un triple 2 dans une enquête sur une centrale nucléaire basée dans la région rennaise, la région rennaise, la région parisienne, la Normandie et la région de Strasbourg sont rayées de la carte (suivre les flèches).

Bhopal

Même règle que Tchernobyl, mais concernant les industries chimiques. Seule la zone de l'accident est rayée de la carte.

Mexico

Même règle que Bhopal, mais concernant les installations pétrolières.

Réaction en chaîne

Chaque fois qu'un accident majeur a lieu dans une centrale nucléaire (si une installation est déclarée dangereuse après enquête), on tire 3 dés.

En cas de triple, on applique la règle Tchernobyl.

Apocalypse

En cas de triple 6 sur une enquête concernant une centrale nucléaire, la France est rayée de la carte. Le "vainqueur" (???) est celui qui totalise le plus de pions "verts" (les seuls qui ont prévu la catastrophe et sont donc susceptibles de survivre). En cas d'égalité, le joueur le moins riche (donc le moins compromis) est déclaré vainqueur.

Pierre GRUMBERG
et Éric AR BRAZ



Valneris, vainqueur du 1er Mémorial Andreïko

CODIFICATION DE LA GRILLE

	1		2		3		4		5
6		7		8		9		10	
	11		12		13		14		15
16		17		18		19		20	
	21		22		23		24		25
26		27		28		29		30	
	31		32		33		34		35
36		37		38		39		40	
	41		42		43		44		45
46		47		48		49		50	

Du 3 au 18 octobre 1989 s'est déroulé à Riga le premier mémorial Andreïko, en hommage à l'ancien champion du Monde, d'origine lettone, prématurément disparu en 1976 dans des circonstances tragiques.

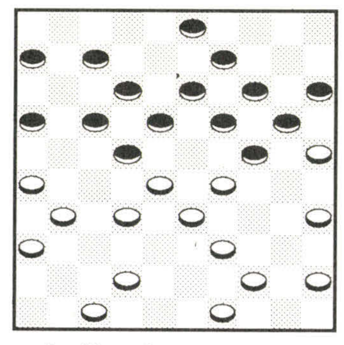
C'est justement un Letton qui remporta le tournoi : Valneris termine 1er avec 21 points (6 victoires, 9 nulles), suivi de Gantwarg (URSS), 20 points, et Virny (URSS), 20 points également.

Les Néerlandais ont beaucoup déçu, puisque le premier d'entre eux, Van der Zee, finit 9ème avec 16 points, Jansen et Bies terminant respectivement 13ème et 14ème.

Dans la chronique qui suit, j'ai sélectionné de ce tournoi 9 positions dans lesquelles une décision relativement rapide intervient en faveur de l'un des deux camps.

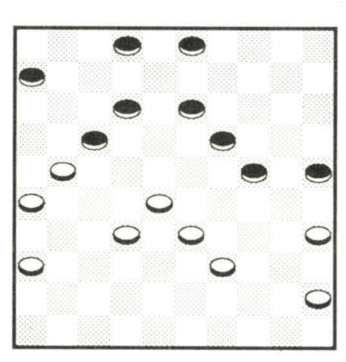
EXERCICES

1 Deux phases dans cette combinaison :
— amener un pion noir sur la case 27 ;
— libérer la case 22 du pion qui l'occupe.



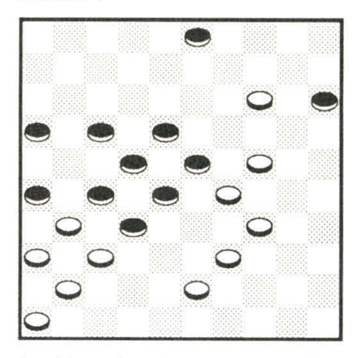
Les blancs jouent et gagnent.

2 Un coup et les blancs abandonnent. Lequel ?



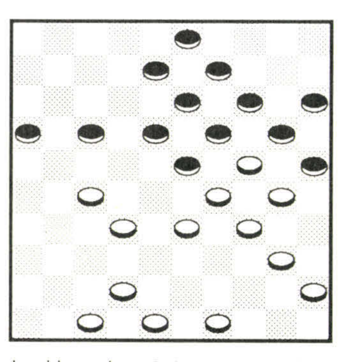
Les noirs jouent et gagnent.

3 Quel est la jolie combinaison qui permet à Virny de recueillir les fruits d'une partie d'encerclement menée à bien ?



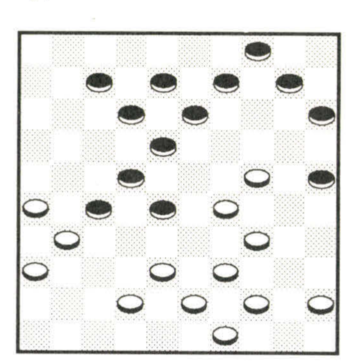
Les blancs jouent et gagnent un pion.

4 Dans la partie Bonnard, quand on est en défense, les cases 2 et 4 doivent être occupées faute de quoi de nombreux coups de dame sont possibles. Quel est le coup naturel qui suffit à amener une menace imparable ?



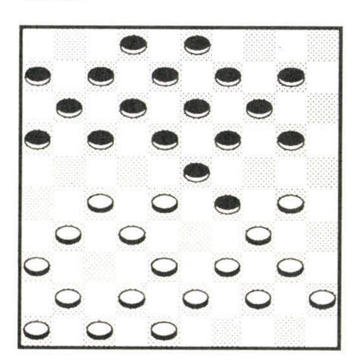
Les blancs jouent et gagnent un pion.

5 Le centre avancé des noirs est fragile. Par quel forcing, des plus classiques, Valneris, vainqueur de ce tournoi, en apporte-t-il la démonstration ?



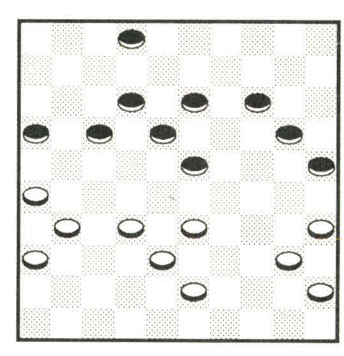
Les blancs jouent et gagnent.

6 Pour résoudre cette combinaison, je vous donne deux indications. Au 5ème coup, les noirs (Virny) se créent un temps de repos. Au 6ème coup, ils reculent pour mieux sauter.



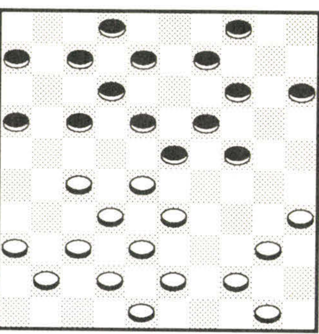
Les noirs jouent et gagnent un pion.

7 Comment Virny utilise-t-il la présence des pions de bande noirs 16 et 25 pour forcer la victoire ?



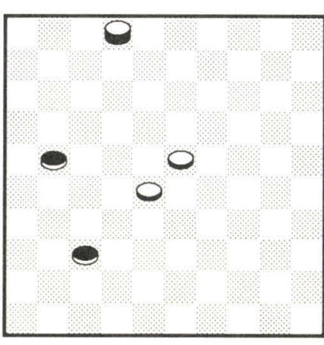
Les blancs jouent et gagnent.

8 Avec, comme coup assassin, une "entrée en lunette".



Les blancs jouent et gagnent un pion.

9 Pour gagner, n'hésitez pas à sacrifier votre dame ! Le seul problème est de savoir comment.



Les blancs jouent et gagnent.

Solutions pages 80-81

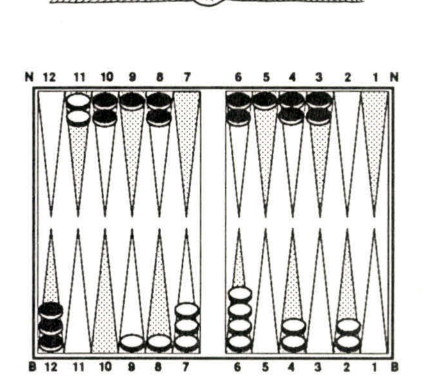
Luc GUINARD



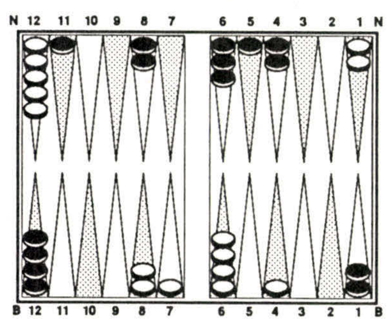
Testez votre niveau

Après plusieurs rubriques consacrées à l'initiation, voici 9 exercices qui devraient vous permettre de faire le point de vos connaissances.

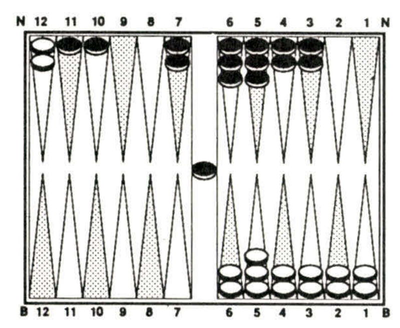
EXERCICES



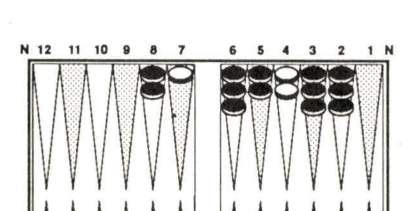
1 Blanc doit-il doubler ?
Noir doit-il accepter ?



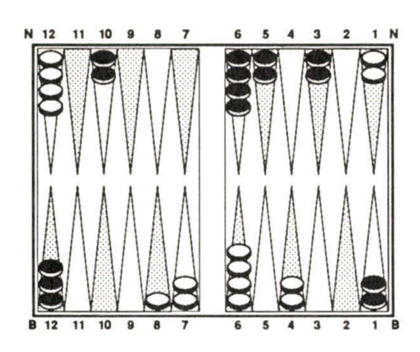
2 Blanc joue 6-3



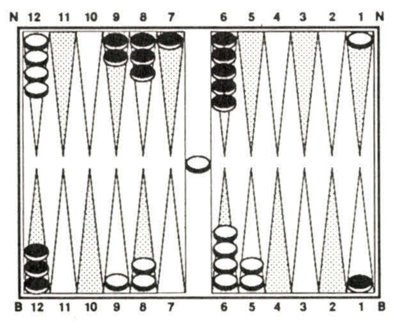
3 Blanc joue 4-3



4 Noir double ;
Blanc doit-il accepter ?



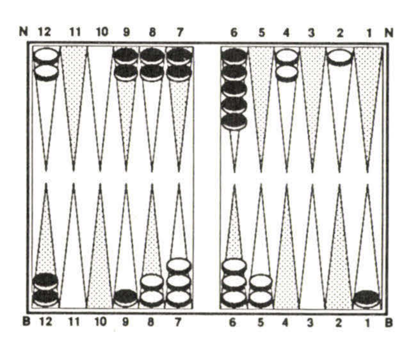
5 Blanc joue 5-1



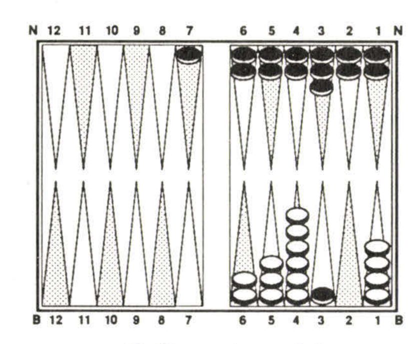
6 Blanc joue 5-1

J&S a traité de l'initiation au backgammon dans le numéro 46. Pour vous le procurer, voir en page 55.

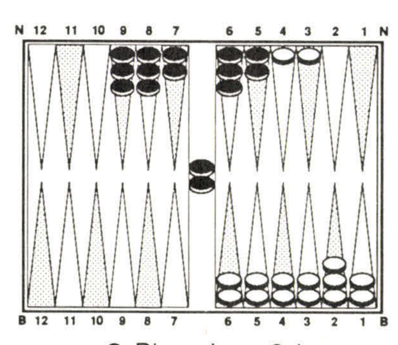




7 Blanc joue 3-1



8 Blanc joue 4-1



9 Blanc joue 3-1

Réponses page 81

Benjamin HANNUNA



Pair-Impair

En défense, le possesseur de la main la plus forte doit signaler au plus vite qu'il est le "capitaine"...

Parmi les moyens permettant l'élaboration d'une défense cohérente, la signalisation de la main de base, censée s'opposer à celle du preneur, est une priorité absolue. En effet, les deux partenaires détiendront, *a priori*, des mains de soutien et devront se conformer à la ligne de jeu prescrite.

Différentes "potions magiques" peuvent très bien s'intégrer à votre système de base. Si vous jouez "petit prometteur" (petite carte annonçant un ou des honneurs), nous vous proposons l'entame d'une carte impaire pour signaler une main "forte", c'est-à-dire qui compte un minimum de six atouts. Cette entame significative, produite généralement dans la meilleure longue, demande une collaboration sans appel. Si vous ne possédez pas la carte adéquate pour une signalisation "intégrale", il faut toujours privilégier l'indication d'une main d'atouts à celle d'honneurs.

Bien entendu, il existe d'autres occasions de vous manifester. Dans cet ordre d'idées, le sacrifice délibéré d'un Roi ne laisse planer aucun doute sur la configuration de votre jeu. De même, l'entame d'un atout impair affirme la présence d'une main de contre-jeu.

Cependant, la convention du pair-impair doit demeurer souple. Camoufler la main de défense, lors d'une tenue de la couleur adverse et lorsque le Petit est l'objet des débats, peut présenter certains attraits. Mais n'oubliez pas que le *nec plus ultra* est la rencontre de deux mains fortes défensives, engageant le flanc à jouer à l'unisson.

Enfin, dans mainte situation, la main de base coupe rapidement la longue du déclarant et subit une importante dévaluation. Il s'agit alors de découvrir le joueur susceptible de prendre la relève afin d'effectuer un transfert de stratégie.

Une main d'atouts, même si elle n'est pas puissante en tarots majeurs, doit être précisée, car elle constitue l'un des premiers éléments du puzzle. Par inférence, l'entame d'une carte paire, sans pour autant dénier du jeu, réfute dans l'immédiat un rôle de leader. En conclusion, sachez qu'une main forte est souvent vouée à une défense passive et l'information transmise est avant tout destinée à son auto-protection.

• **Code d'arbitrage** - Quelle attitude adopter en cas de faute ?

Est-il obligatoire de battre les cartes et de couper ? Que faire de l'Excuse en cas de chelem ? Quelle pénalité sanctionne le preneur en cas de faux écart ?

La réponse à toutes ces questions - et à des dizaines d'autres -, vous la trouverez dans le Code d'Arbitrage de la Fédération Française de Tarot.

A commander à : Atout-Jeux, 4 cours de Verdun, 69002 LYON, en joignant votre règlement par chèque (30 F à l'ordre de Atout-Jeux).

PROBLÈMES

Le preneur est en Sud.

Problème n° 1	
A : 19.15.10.7.6.3 ♠ : R.D.6.4.2 ♥ : 9.8 ♦ : C.5.4 ♣ : V.7	Vous êtes en Est. Quelle est votre entame ?

Problème n° 2	
A : 18.12.9.8.5.4 ♠ : V.9.7 ♥ : 6 ♦ : 8.6.2 ♣ : D.V.8.6.4	Vous êtes en Nord. Quelle est votre entame ?

Problème n° 3	
A : 15.11.8.7.6.1 ♠ D.10 ♥ : 8.5 ♦ : V.7.6.4.3.2 ♣ : 9.2	Vous êtes en Ouest. Quelle est votre entame ?

J & S a traité de l'initiation au Tarot dans les numéros 26 à 30. Pour vous les procurer, voir en page 55.

Problème n° 4	
A : 20.17.16.14.9.7.6.3 ♠ : D.8.3.2 ♥ : 7.2 ♦ : V.3 ♣ : 8.4	Vous êtes en Est. Quelle est votre entame ?

Problème n° 5	
A : 20.19.16.12.2.Ex ♠ : 9.6 ♥ : C.8.7 ♦ : C.10.8.3.2 ♣ : V.3	Vous êtes en Ouest. Quelle est votre entame ?

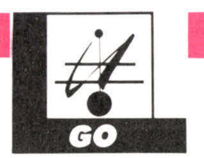
Problème n° 6	
A : 19.12.8.7.6.5.2 ♠ : R.2 ♥ : 10.8 ♦ : 10.5.2 ♣ : D.9.4.3	Vous êtes en Est. Ouest entame du 3 de ♠ et vous prenez du Roi. Que jouez-vous ?

Problème n° 7	
A : 19.14.8.7 ♠ : V.6.4 ♥ : C.10.7.6 ♦ : 9.2 ♣ : V.9.6.5.4	Vous êtes en Est. Le déclarant trouve au Chien quatre ♣ par la Dame. Qu'entamez-vous ?

Problème n° 8	
A : 16.14.12.8.7.6 ♠ : 4.3.2 ♥ : C.8.7.6 ♦ : D.4 ♣ : 9.5.4	Vous êtes en Nord. Ouest entame du 2 de ♦. Quelle carte fournissez-vous ?

Réponses page 81

Emmanuel JEANNIN-NALTET et Patrick LANCMAN



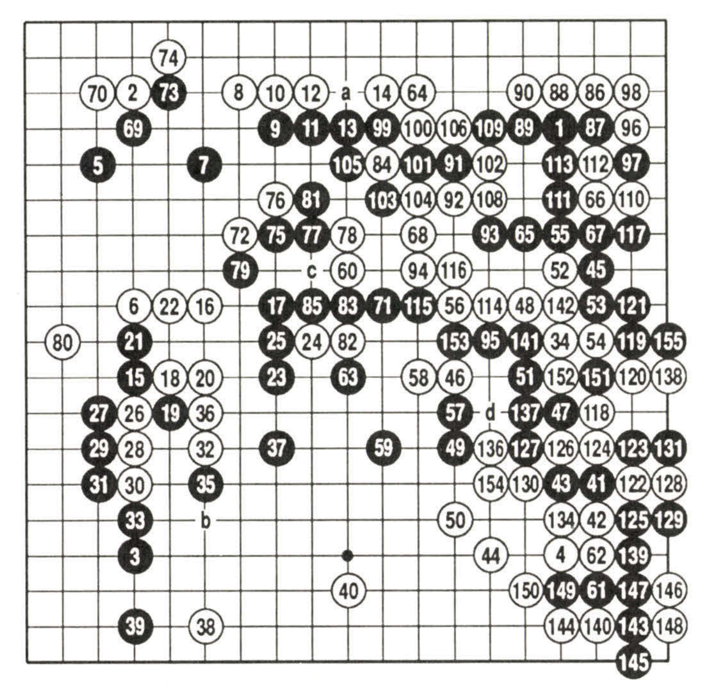
L'usage doux de la force

On a vu, dans les rubriques précédentes, plusieurs usages de l'influence : pour bâtir, pour attaquer, pour tuer même. Dans cette partie, Shuko Fujisawa maintient une pression constante : c'est l'usage doux de la force, qui se convertit peu à peu en territoire.

Le dispositif (1-37)

6 est une prise en tenaille relativement récente, pour éroder l'influence du *hoshi* en 3 ; à la place de 14, Rin pourrait jouer en a, noir 99, blanc 26, pour prévenir la combinaison 15-17.

34 paraît lent, mais il aurait assuré au blanc de la solidité. Son groupe n'est pas attaquable, mais il est trop vulnérable pour ne pas devenir tôt ou tard un fardeau. Noir enferme le blanc avec 35-37 : il a déjà une bonne partie.



2ème du Kisei 1982 (Sapporo, 27-28 janvier)
Noir : Fujisawa Shuko - Blanc : Rin Kai Ho (abandon après 155)
107 en 84, 132 en 122, 133 en 128, 135 en 122

Le *nozoki* (coup devant un trou) en 24 est très discutable, les pierres noires sont renforcées et le blanc perd irrémédiablement certaines options qui auraient pu l'aider plus tard.

Un coup en b à la place de

La pression sur le groupe blanc (38-98)

L'échange de 38 pour 39 n'est pas intéressant, et Rin aurait dû jouer 40 directement.

Ensuite le noir passe à l'attaque, et 48 est un peu lourd : il fallait stabiliser en commençant par 152 ; avec 51 les ennuis du blanc commencent. 54 est logique, mais là encore il fallait jouer 152, suivi de 67.

Après 63, le blanc a un problème : son groupe n'est pas très stable, mais il n'a pas de bon coup et pas trop de temps. 64 est un peu un coup de défi. 65 élimine la menace en 67 avant de reprendre la pression avec 71.

Le blanc tente une contre-attaque qui tourne court avec 79 (si noir joue 79 en 81, blanc c stabilise le groupe trop facilement). 84 est moins solide que 101, mais fait peser la menace en c. Le blanc veut pouvoir envahir en 86 mais le noir n'est pas mécontent de jouer 85.

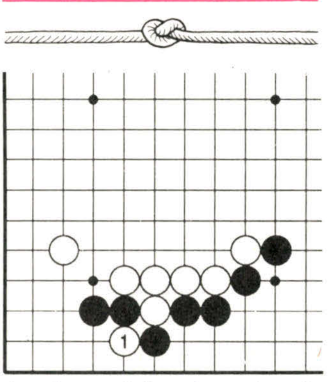
91 reprend le harcèlement et finalement le blanc refuse de répondre et prend le très gros point en 96. Jusque là Shuko n'a jamais attaqué brutalement, mais ce n'était pas la peine. Il est maintenant contraint de sanctionner le défi blanc. En coupant en 101, il attaque la totalité en groupe blanc.

L'hallali (99-155)

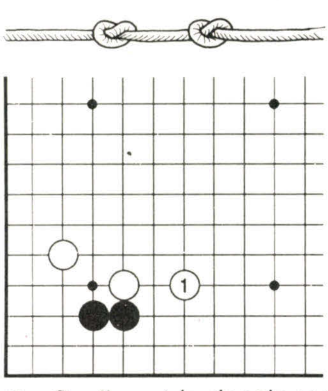
Il n'y a plus de choix, à ce stade : c'est le combat à mort. Le blanc manque furieusement d'oeil et de liberté. Sa seule chance est la coupe en 130 et une éventuelle bourde du noir. 140 en fournit l'occasion : si le noir répond immédiatement en 143, il perd, mais l'échange 141-142 lui conserve une liberté d'avance (sinon noir 143, blanc 154, noir 153, blanc 141, noir d, blanc 144, noir 145, blanc 146 et le noir est cuit).

Commentaire de Rin après la partie : "En général, même dans une mauvaise partie, on a une ou deux chances de renverser la vapeur. Là, j'ai eu l'impression de ne pas en avoir du tout !".

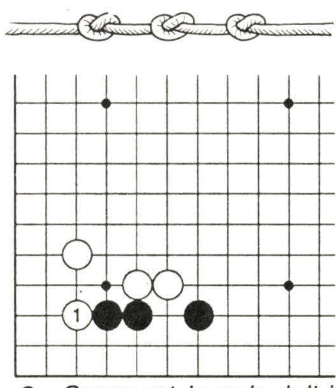
PROBLÈMES



1 - Que doit répondre le noir à la coupe en 1 ?



2 - Quelle est la riposte au coup blanc 1 ?



3 - Comment le noir doit-il réagir au coup 1 ?

Solutions pages 81-82

Pierre AROUTCHEFF



La Canasta

Apparue en Uruguay et en Argentine vers le début du siècle, la Canasta est l'un des jeux de cartes favoris de l'Amérique latine.

Nombre de joueurs

La Canasta se pratique essentiellement à 4 joueurs (en deux équipes de 2), mais reste intéressante à 3.

Matériel

Deux jeux de 52 cartes, plus 4 jokers. Seule comptera la hauteur de la carte, les couleurs n'ont aucune importance. Les jokers et les 2 sont dits cartes "passe-partout", et peuvent en remplacer n'importe quelle autre dans les combinaisons.

Principe et but du jeu

Une partie se déroule en une succession de donnes. Au cours de chaque donne, les joueurs défaussent leurs cartes en composant des combinaisons de cartes de même hauteur. Dès qu'un joueur n'a plus de cartes en main, la donne se termine, et chaque équipe compte ses points (voir tableau). Lorsqu'une équipe totalise 5000 points, elle remporte la partie.

La donne

Chaque joueur reçoit 11 cartes, une par une. Le reste constitue le Talon. On retourne la première carte du Talon à côté, face visible, créant une pile qu'on appelle l'Écart. Le joueur à gauche du donneur commence en prenant la carte du dessus du Talon. Puis il peut placer devant lui des combinaisons. Son tour finit par la pose d'une carte de sa main sur l'Écart. Chacun procède ainsi à son tour. Les deux coéquipiers, qui se font face, posent leurs combinaisons au même endroit, devant l'un ou l'autre joueur.

Les combinaisons

Une combinaison est un groupe d'au moins trois cartes de même valeur (chiffre ou figure), comportant au moins deux cartes naturelles et au plus trois passe-partout.

La Canasta

Une canasta est une combinaison d'au moins sept cartes. Une canasta est dite "impure" si elle contient au moins un passe-partout ; elle est dite "pure" lorsqu'elle n'en contient aucun.

Cartes spéciales

Les 3 noirs ne seront jamais disposés en combinaisons. Les 3 rouges sont des cartes bonus. Lorsqu'un joueur a un 3 rouge, il doit le placer à côté des combinaisons de son équipe, et reprendre une carte du Talon pour le remplacer dans sa main. Les 3 noirs sont gardés en main et sont utilisés pour "geler l'Écart" (voir plus loin).

L'ouverture

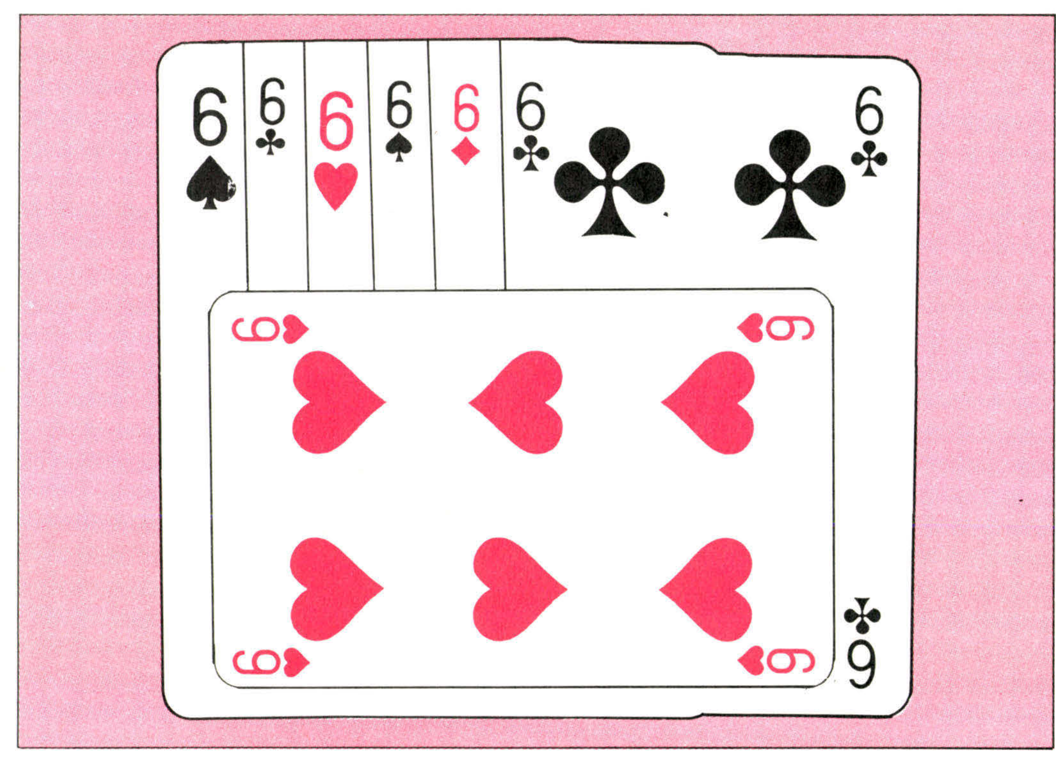
Lorsqu'une équipe pose une ou plusieurs combinaisons pour la première fois d'une donne, les cartes ainsi placées doivent totaliser un certain nombre de points (selon les valeurs du décompte final, voir tableau).

Si ce minimum de points ne peut être atteint, la pose est interdite. Selon le principe de "vulnérabilité", ce minimum croît à mesure que le total de points de la partie augmente : de 0 à 1495 points, il est de 50 ; de 1500 à 2995, il est de 90 ; au-delà de 3000 points, il est de 120.

Une fois le jeu ouvert pour son équipe, un joueur peut à son tour placer une ou plusieurs cartes sur les combinaisons existantes, ou en créer de nouvelles, sans limitation aucune. On ne place de cartes que dans le jeu de son équipe.

L'Écart

Au lieu de prendre la première carte du Talon, le joueur peut prendre la carte placée par son prédécesseur sur l'Écart. Mais il est alors tenu d'exposer immédiatement une combinaison incluant cette carte (et donc



Une canasta pure.

d'avoir déjà en main au moins deux cartes identiques, passe-partout éventuellement inclus).

Cela fait, il doit aussitôt prendre dans sa main toutes les cartes restant dans l'Écart ! Puis il peut placer d'autres combinaisons.

Remarque : une variante permet de prendre l'Écart aussi dans le cas où la carte qui vient d'être rejetée peut être placée dans une combinaison déjà exposée par l'équipe du joueur dont c'est le tour.

L'Écart "gelé"

L'Écart est dit "gelé" :
— pour une équipe, tant qu'elle n'a pas ouvert son jeu ;
— pour un joueur si son prédécesseur a écarté un 3 noir ;
— pour tout le monde si l'Écart contient au moins un passe-partout ; lorsqu'un joueur écarte un passe-partout, il le place en travers ; il ne peut y avoir plus de 6 passe-partout dans un Écart.

Pour s'emparer d'un Écart gelé, un joueur doit avoir en main deux cartes naturelles identiques à la carte rejetée.

La sortie

Un joueur ne peut se débarrasser de ses dernières cartes qu'en remplissant les deux conditions suivantes :
— les combinaisons exposées par son équipe comportent au moins une canasta ;
— il a demandé à son partenaire "Puis-je finir ?" (sans aucun commentaire !), et celui-ci a répondu "Oui." (sans plus de commentaires !...).

Pour sortir, on peut rejeter une carte sur l'Écart (plus, éventuellement, des 3 noirs, à condition d'en avoir trois ou quatre).

Fin de la partie

Si les deux équipes dépassent en même temps les 5000 pts, celle qui a le plus de points gagne.

Il est intéressant de jouer un match en deux parties gagnantes.

Variante à trois joueurs

Chacun joue individuellement, et reçoit 13 cartes au lieu de 11 à la donne.

Décompte des points

Valeur des cartes

Du 4 au 7	5 pts
Du 8 au R	10 pts
As et 2	20 pts
Joker	50 pts

Bonus

Canasta impure	300 pts
Canasta pure	500 pts
Chaque 3 rouge	100 pts
Tous les 3 rouges	800 pts
Sortie	100 pts
Sortie "un coup"	200 pts

Chaque équipe compte en positif les points des combinaisons exposées, plus les bonus, et en négatif les points des cartes restant en main.

Remarque : une équipe n'ayant pas de combinaison compte ses éventuels 3 rouges en négatif !

Une variante admet l'existence d'une "Canasta Royale", composée uniquement de 2. Elle vaut un bonus de 1000 points.

Conseils tactiques

Comme tous les jeux de cartes, la Canasta est soumise à l'aléa de la distribution. Difficile, donc, de parler de stratégie *stricto sensu*. En revanche, trois points fondamentaux impliquent rapidement des choix tactiques essentiels :
— la possibilité d'augmenter considérablement son jeu par la prise soudaine d'un Écart plus ou moins important ;
— le pouvoir de "geler" un Écart en y rejetant des passe-partout ;
— la "vulnérabilité" d'une équipe en avance aux points, qui retarde son entrée de jeu.

Gardez bien à l'esprit ces trois facteurs, et vous découvrirez dès vos premières parties les multiples tactiques de jeu qui en découlent.

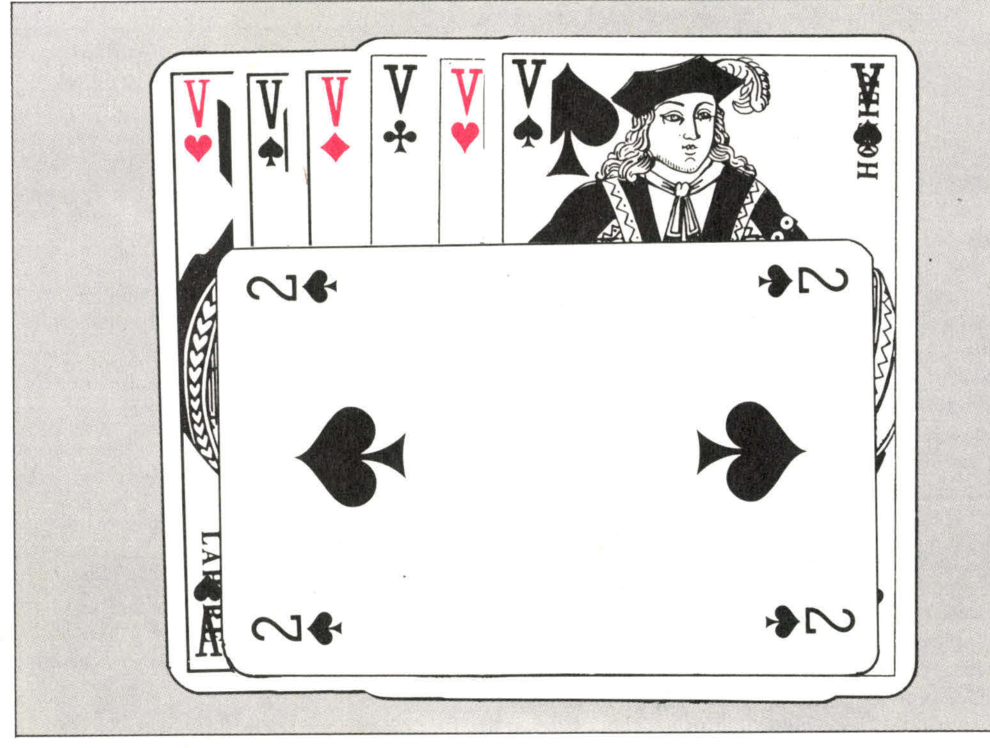
Il est évidemment fort mal vu, et même interdit, de consulter les cartes présentes dans l'Écart ! Dès lors, essayez de retenir celles qui vous intéressent lorsqu'elles sont rejetées.

Notez bien également les écarts du joueur qui vous suit, cela vous aidera à faire le vôtre.

A l'inverse, essayez de "ruser" dans vos propres écarts, pour tromper le joueur qui vous précède : rejeter une carte d'une "longue" va peut-être vous permettre par la suite de pouvoir vous emparer d'un Écart gelé...

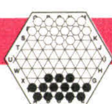
Généralement, il est souhaitable de ne pas se précipiter dans la prise d'un Écart. Laissez monter... ! Un Écart qui contient déjà une canasta pure est tellement agréable à prendre !

On pourrait ainsi signaler bien d'autres possiblités tactiques de ce jeu aux multiples surprises : à vous donc de les découvrir... et de les expérimenter !



Une canasta impure.

Pierre CLÉQUIN



Abalone® : Exercices de style

Dans le numéro de février, nous vous avons proposé un petit exercice en solitaire : éjecter en un minimum de coups et de boules les 14 pièces adverses qui demeurent immobiles.

A la base de cet exercice, trois réflexions :

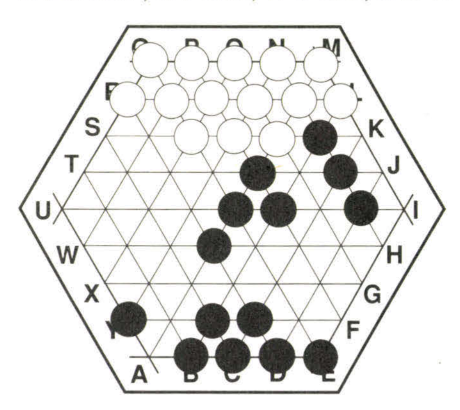
1- Il faudra au minimum jouer 14 coups pour éjecter les boules adverses

2- Il faut s'approcher des boules adverses en un minimum de coups

3- Il faut limiter au maximum les coups de replacement.

C'est sur ces 2 derniers points que la solution de L. VIALLA s'impose sur toutes les autres.

1. A-M ; 2. AB-M ; 3. AC-M ; 4. BD-L ; 5. DE-JKL ; 6. F-IJK ; 7. G-IJK ; 8. H-N

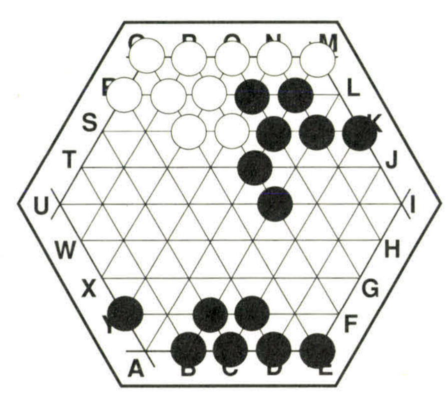


Huit coups pour parvenir au contact dans une position très offensive. Cette ouverture est à ce jour la plus efficace. Voyons la suite du développement.

9. HI-N (e) ; 10. MN-H ;

Ce coup de replacement est très important car il permet de conserver les 7 boules en situations offensives.

11. AD-M ; 12. AE-M (e) ; 13. JK-TU ; 14. GI-O (e) ; 15. JL-L (e) ; 16. L-I



Ce petit coup de replacement précédé d'un éject fait avec deux boules (JL-L (e)) est remarquable.

C'est en fait la clef du développement.

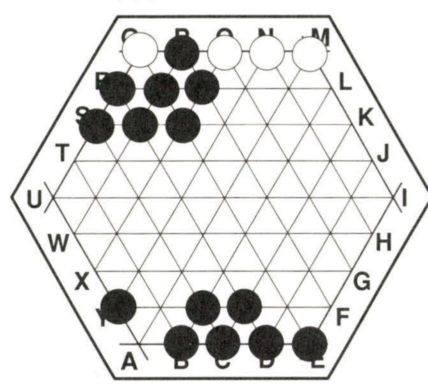
17. K-S ; 18. KL-P (e) ;

Maintenant, le placement est réalisé et chaque coup suivant correspondra à un éject.

19. KM-S (e) ; 20. FI-P (e) ;

Ce 20ème coup est rendu possible par le choix, fait au 15ème, d'éjecter la boule L avec seulement 2 au lieu de 3 boules !

21. MP-P (e) ; 22. NP-S (e) ; 23. MN-R (e) ; 24. NO-R (e) ;



25. S-Q (e) ; 26. OQ-O (e) ; 27. Q-M (e) ; 28. P-M (e) ;

et fin de l'exercice !

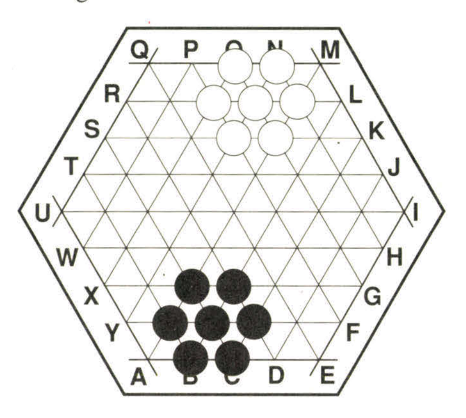
Autre exercice de style :

LES 2 MARGUERITES

Apprendre à bouger efficacement, c'est le but de cet exercice de style que Ludovic VIALLA nous proposait en prime de sa solution en 28 coups.

2 joueurs et 7 boules disposées comme montré ci-dessous.

But : éjecter l'adversaire dans le respect des règles usuelles.



BARLERIN

Rappelons que le système de notation a été présenté dans J&S n°1 d'Octobre 1989.

Pour tous les nouveaux lecteurs qui désireraient se procurer le système complet de notation, écrire à :

Fédération Française de Jeu d'Abalone
Parc d'activité la Roseraie
15 rue du Buisson aux Fraises
91300 MASSY

en joignant une enveloppe timbrée à votre adresse pour la réponse.

Ludovic VIALLA gagne un jeu Abalone Luxe.

Tous ceux qui ont proposé des solutions en 30 coups ou en 29 coups, gagnent un abonnement d'un an à Jeux et Stratégie.

29 coups et 6 billes : Ludovic THOMAS (Nantes)
29 coups et 7 billes : Raphaël BILLARD (Orléans)
29 coups et 8 billes : Joël PEETERS (Belgique)

et 30 coups : Raphaël LAURENT (Belgique) - Olivier CORBEX (Angoulème) - Claudine JAMONNEAU (Parthenay) - Mathieu MARIANI (USA) - Frédéric BERNARDET (Elancourt).





PROFITEZ DES CENTAINES DE CASSE-TETE ET DES NOMBREUX "JEUX EN ENCART" ORIGINAUX

Les numéros 5 et 10 à 39 sont encore disponibles, ainsi que les numéros suivants :

N° 41 Faut-il brûler Trivial Pursuit ? Les super jeux micro de demain. **Arènes,** jeu de plateau, 2 à 6 joueurs.

N° 42 Le guide de tous les jeux. **Rêve de donjon,** wargame, 1 à 4 joueurs.

N° 43 Jeux grandeur nature. De vrais jeux diplomatiques. **Putsch au Panador,** jeu diplomatique, 2 à 6 joueurs.

N° 44 Les monstres mécaniques. Jouez à l'école. **Urba,** la dernière cité, jeu de plateau, 2 à 4 joueurs.

N° 45 Loto : 3 bons numéros garantis. Tout savoir sur les figurines. **La hutte des glaces,** 2 ou 3 joueurs.

N° 46 Jouez au Backgammon. Créer votre club, pourquoi pas ? **La guerre des magiciens,** 2 ou 3 joueurs.

N° 47 La micro joue la bande dessinée. Les 100 meilleurs jeux sur Minitel. **L'invasion des Krolls,** simulation, 2 à 6 joueurs.

N° 48 250 jeux testés. Tapis Vert, vos chances de gagner. **Échecs,** un siècle de championnats du Monde.

N° 49 Sympa, les jeux de bar. **Échecs :** le match Kasparov/Karpov. **Carcrash,** 2 à 8 joueurs.

N° 50 A quoi jouent les Français ? 10 années de jeu. **Les disciples de Yok-Abuti,** jeu de rôle, 2 à 6 joueurs.

N° 51 Les secrets de **Dungeon Master Nyog Sothep,** un grand jeu en encart + un scénario de l'appel de **Cthulhu.**

N° 52 Une soirée de jeu clé en main. Le whist. 150 jeux- problèmes. **Le retour des mutants,** 2 à 6 joueurs.

N° 53 Les stars des logiciels de jeu. B.A.T., le jeu de rôle. **Texas,** jeu de société, 2 à 6 joueurs.

N° 54 Spécial Noël : le guide de tous les jeux. **Jungle,** 2 à 6 joueurs.

N° 55 Inventeurs, la galère ou la gloire. Micro : Élite, le jeu infini. **Le dernier amiral.**

N° 56 Où va le jeu de rôle ? Micro : F19, simulateur de vol. **2089 le jeu du tricentenaire,** Jeu de rôle.

N° 57 Jouez seul. Micro, **Explora II, l'odyssée de l'espace temps.** Les Bleus, les Blancs, les Chouans, wargame.

N° 58 Tout sur les figurines. **Quand le jeu devient un métier.** Les recettes des impros, jeu de rôle, 1 à 6 joueurs.

N° 59 **Les simulateurs de vol.** Les jeux grandeur nature + Une histoire de famille, scénario complet.

N° 60 Jouez tout l'été. Wargames : jeux de plage. **15 pages de jeux d'été** prêt à jouer.

N° 1 Nouvelle formule **Les jeux télé au banc d'essai.** Aventure solo : Ratman contre Dr Kill.

N° 2 **Tous les jeux pour Noël :** suivez le guide. **Planche-Neige,** jeu de société, 2 à 6 joueurs.

N° 3 **La triche :** truqueurs et virtuoses. **la guerre des moutons,** jeu de société pour 2 à 6 joueurs.

N° 4 **Gorbatchev gagnant** en 4 coups ? **Enfer et Damnation,** grand jeu de rôle. **Cluedo grandeur nature.**

N° 5 **Les femmes** savent-elles jouer ? **Les 7 Péchés capitaux,** scénario pour Enfer et Damnation.

HORS SÉRIE :
MEGA 1 grand jeu de rôle : **30 F**
MEGA 2 grand jeu de rôle : **30 F**
JEUX & MICRO 250 logiciels au banc d'essai : **30 F**

BON DE COMMANDE ET BULLETIN D'ABONNEMENT

à retourner, paiement joint, à JEUX & STRATÉGIE, 33 rue Faidherbe 75011 Paris

Nom .... Prénom..
Adresse ....
Code Postal .... Ville..

Je souhaite recevoir les anciens numéros suivants : ....
.............................., soit........... x 22 F = ... et .... numéros hors série à 30 F =............ franco.
(Étranger : ajouter 10 F par exemplaire)

☐ Je souhaite m'abonner à JEUX & STRATÉGIE pour 1 an (11 numéros, 220 F). Je recevrai alors en cadeau un ancien numéro de mon choix.

☐ Je souhaite recevoir une reliure pour mes JEUX & STRATÉGIE, au prix de 55 F (capacité : 6 numéros).

☐ Je désire recevoir le numéro .... en cadeau d'abonnement. Ci-joint mon règlement total de .... F par chèque à l'ordre de JEUX & STRATÉGIE.



La bibliothèque idéale du joueur

Taille réduite et coût modique, voici la B.I.J., Bibliothèque Idéale du Joueur, base de toute connaissance ludique : pour apprendre ou se perfectionner...

A chacun sa façon de jouer au whist, ou au Mah Jong... Il arrive que tonton Hector ne soit pas du tout d'accord avec son neveu Firmin quant il s'agit d'appliquer le règlement. Seulement voilà, plus personne ne se souvient des règles d'origine.

Pour éviter les disputes familiales, un seul recours : la Bibliothèque Idéale du Joueur (BIJ) ! Pouvoir à tout moment retrouver les règles de jeux célébrissimes ou tombés dans l'oubli, perfectionner sa technique, découvrir des variantes, apprendre l'histoire des jeux...

Voici, pour commencer, une sélection des livres qui traitent de tous les jeux sauf les grands classiques. Ceux-ci vous seront dévoilés le mois prochain. Disciples de Tartakover et chéris de ces Dames, prenez patience !

TOUT POUR TOUS

Commençons par les fondations : les quelques ouvrages qui recensent en un volume tous les jeux... ou presque !

Le Livre des Jeux, de P. Arnold et G. Cohen (Bordas, 250 F) présente les règles et la stratégie de 60 jeux, le tout très richement illustré de photos et diagrammes.

Cette mini-encyclopédie ludique vous fera découvrir des jeux de cartes insoupçonnés (Black Maria ou Cribbage) ou des jeux de casino aux noms poétiques (Lansquenet, Chien Rouge). Mais vous apprendrez aussi les vraies règles du Rami, du Monopoly, ainsi que les principes des wargames et aventures-solo.

Par ailleurs, les règles sont toujours accompagnées de considérations stratégiques et tactiques, faisant du **Livre des Jeux** un véritable ouvrage technique.

Si vos modestes finances ne vous permettent pas de vous constituer l'équivalent de la Très Grande Bibliothèque, cet ouvrage suffira à satisfaire à la fois votre curiosité et votre banquier.

Ce type de livre-compilation existait déjà avec l'excellent **Jeux, Tu, Ils** de F. Pingaud et J-F. Germe (Hatier, puis Le Grand Livre du Mois). Malheureusement, cet ouvrage n'est plus distribué et il ne vous reste plus qu'à tenter votre chance auprès des bouquinistes !

Pour les joueurs bricoleurs : **Jeux de Société, Règles et Construction** (Fleurus, 44 F) et **Les Jeux à l'École et hors de l'École,** d'A. Bideau (E. Robert, à Lyon, 75 F) proposent, en plus des règles, les plans et schémas de construction des Échecs, comme du Backgammon ou des Dominos. Le matériel nécessaire est bon marché (bois ou carton fort) et les explications, très simples : à conseiller aux enfants qui s'ennuient.

Et aussi...

Les Dominos, de P. Martay (Bornemann, 22 F). **50 Jeux avec du Papier et des Crayons,** de F. Pingaud et J-F. Germe (Jeux & Stratégie - Le Rocher, 75 F). **Tous les Jeux de Dés et leurs Règles,** de C-M. Laurent (Bornemann, 34 F). **100 Jeux pour toute la Famille,** de G. Dossena (Fleurus, 98 F). **Jeux et Fêtes aux Couleurs du Monde,** d'E. Barker (Fleurus, 105 F).

LES CASSE-TETE

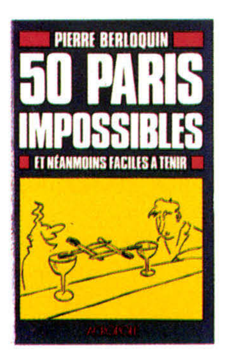
Dans les rayonnages supérieurs, il vous faudra laisser une place pour des livres dont le premier intérêt est de per-

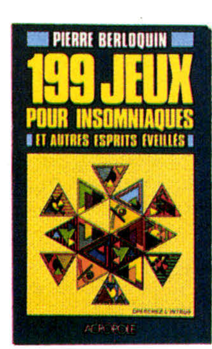
mettre de jouer tout de suite : les impatients qui aiment passer des heures à se "prendre la tête" apprécieront tout particulièrement.

1000 Casse-tête du Monde entier, de Van Delft et Botermans (Chêne, 185 F) est un très bel ouvrage qui propose des problèmes à résoudre au fil des pages, mais aussi 100 casse-tête à réaliser vous-même, sans connaissances ou talents spécifiques.

La logique est l'inspiratrice de vos nuits ? **199 Jeux pour Insomniaques et autres Esprits éveillés,** de P. Berloquin (Acropole, 79 F) tromperont votre sens de la déduction et affineront votre logique. Du même auteur, chez le même éditeur, les **50 Paris impossibles, et néanmoins faciles à tenir** sont autant d'occasions d'épater votre voisin de comptoir ou d'amuser la famille. A tenter tout de suite, sans aucune retenue.

Découvrir et s'amuser avec les mathématiques, c'est possible, avec les **Jeux de l'Esprit et Divertissements mathématiques,** de J-P. Alem (Seuil, 110 F chacun) et **Jeux mathématiques et logiques,** par la Fédération du même nom (Hatier, 38 F chaque tome). Ce sont les meilleurs ouvrages en jeux mathématiques et logiques, mais il sont difficiles. A noter : les volumes édités chez Dunod, dont **Le Livre qui rend fou,** de Smullyan, sont épuisés.





Et aussi...

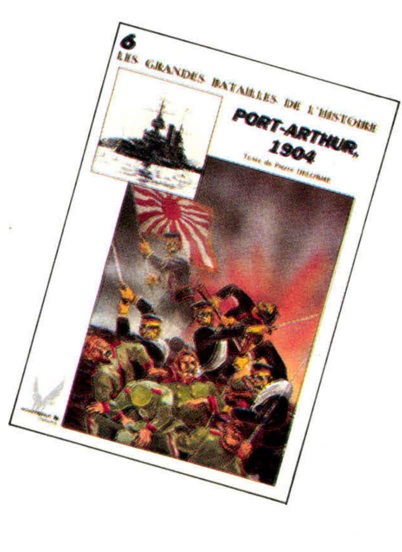
Le Jogging de l'Esprit, de M. Meirovitz et P. Jacobs (Jeux & Stratégie - Le Rocher, 80 F). **La Gymnastique de l'Esprit,** des mêmes auteurs (Hatier, 73 F). **Maths Festival,** de M. Gardner (Belin, 100 F).

JEUX DE SIMULATION

Sous cette appellation se cachent en réalité les jeux de rôle et les wargames. Pour ceux qui ignoreraient encore ce qu'est un jeu de rôle, il est encore temps de combler cette lacune en dévorant (des yeux, SVP) le livre de Gildas Sagot : **Tout savoir sur les Jeux de Rôle et les Livres dont vous êtes le Héros** (Gallimard, 72 F). Après cette saine lecture, rien de ce qui est rôliste ne vous sera étranger !

Au rayon des ouvrages en voie de disparition, la série "Empire Galactique" de F. Nédélec (Laffont), excellent jeu de rôle aux règles simples et à l'univers "asimovien", côtoie le livre de D. Vitale sur les **Jeux de Simulation et Wargames** (M.A.).



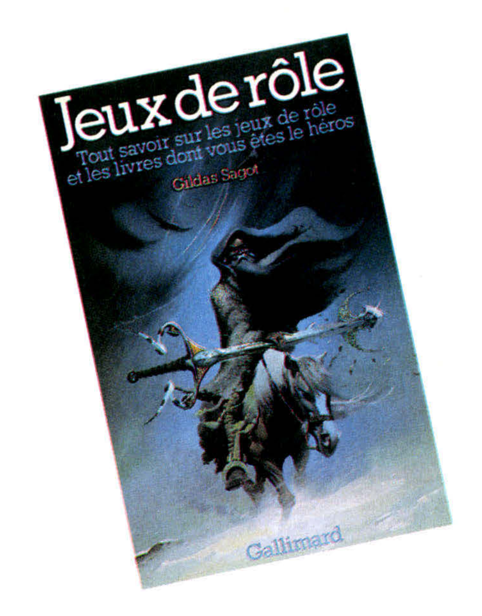


Que les wargamers se rassurent, les éditions Socomer proposent la série "Les grandes Batailles de l'Histoire" (79 F). Depuis l'Antiquité jusqu'à la seconde Guerre mondiale, cette série dresse un panorama exhaustif de l'histoire militaire. Qui plus est, on peut se servir, pour les wargames édités par la même maison, de ces livrets magnifiquement illustrés, ce qui ne gâche rien !

Et aussi...

Séries "Un Livre dont vous êtes le Héros" (Folio Junior, 28 F) et "Folio Cadet dont vous êtes le Héros" (Folio Cadet, 23 F) : des aventures-solo pour rendre encore plus courts les voyages en TGV...

Le Seigneur des Anneaux, de JRR Tolkien (Bourgois, 130 F chaque volume), origine romanesque du jeu de rôle, mais également Cthulhu, l'oeuvre de Lovecraft (J'ai Lu, 30 F environ), Merrit et Michael Moorcock pour l'heroic fantasy.



L'Art de la Guerre, de Sun Tse (L'Impensé Radical, 80 F). **Le Livre des cinq Anneaux,** de M. Musashi (Belfond, 80 F). **Avant-postes de Cavalerie légère,** du général De Brack (De Kerdraon, 60 F). Et les inévitables : **Guerre des Gaules,** de J. César (Folio, 29 F), et **De la Guerre,** de Von Clausewitz (Éditions de Minuit, 179 F). La littérature est souvent la meilleure référence du wargamer comme du rôliste (cf. notre rubrique Jeux de Rôle, page 71).

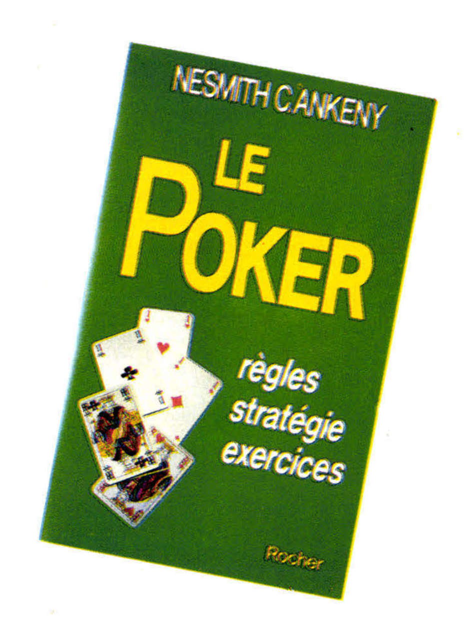
LES FLAMBEURS

Changons de décor pour nous rendre dans les casinos ou les cercles de jeu : les livres qui suivent vous apprendront à jouer au poker et aux différents jeux de casino, mais ne croyez pas découvrir la martingale magique qui vous permettrait de faire sauter la banque sur toute la *French Riviera !*

Les débutants au poker auraient grandement apprécié le **Guide Marabout du Poker,** de B. Hannuna (Marabout) facile à lire et aisé à comprendre... Mais cet honorable ouvrage n'est plus diffusé ! Ils tireront leurs connaissances de base de **Le Poker, règles, techniques, conseils,** de F. Poli (Solar, 26 F), où l'on apprend que le poker n'est pas vraiment un jeu de hasard. Les qualités nécessaires sont : sang-froid, intuition, audace, et... prudence !

Pour progresser, **Le Poker, Règles, Stratégie, Exercices,** de N.C. Ankeny (Le Rocher, 75 F) donne des conseils sur le bluff, les ouvertures et les relances. Il est regrettable que la traduction française soit aussi hésitante.

Les fans du tapis vert et des jeux de hasard confirmeront leurs connaissances avec **Tous les Jeux de Cercle et de Casino,** de C-M. Laurent (Bornemann, 40F). Outre les règles de jeux comme la Roulette, la Boule, le Baccara, le Poker



ou le Black Jack, le lecteur pourra s'instruire en probabilités, et également en législation des jeux. Attention, toutefois : la mention "avec des martingales", qui figure sur la jaquette, n'est pas à prendre au sérieux !

Pas plus, d'ailleurs, que celle qui orne l'ouvrage de Jean Comtat, **Passe, Pair et gagne** (Albin Michel, 85 F) : vous ne parviendrez jamais à "rouler la roulette", mais les 50 "systèmes" proposés vous permettront d'apprécier l'apport des probabilités au monde du jeu.

Et aussi...

Piqué de Poker, de P. Balland (Balland, 79 F), sentiments amoureux d'un joueur pour le poker, plus ou moins réalistes. **Total Poker,** de David Spanier (Secker & Warburg) : techniques, anecdotes, le poker sous toutes ses coutures (même le sexe !), mais en anglais et difficile à trouver. **Poker, a guaranteed Income for Life,** ou **Play Poker and sleep till noon** sont beaucoup plus intéressants techniquement. A découvrir chez les bouquinistes anglophones. **Les Jeux de Casino,** F. Montmirel (Hatier, 73 F).

LES JEUX DE CARTES

Pour compléter ce rayon, deux ouvrages vous révéleront les règles de tous les jeux de cartes. Le plus complet reste le **Guide Marabout de tous les Jeux de Cartes,** de F. Gerver (Marabout, 35 F) avec une table très pratique indiquant le niveau de difficulté et le nombre de joueurs possible. Les explications sont simples et pratiques.

Tous les Jeux de Cartes, de P-E. Mora (Bornemann, 60 F) est plus ardu. A vouloir parler de tout sur une centaine de pages petit format, on laisse le lecteur sur sa faim !

La belote, souveraine incontestée des jeux de bistrot, acquiert ses lettres de noblesse avec le livre de R. Lewy et B.Lefebvre, **La Belote** (Hatier, 73 F) qui a obtenu les faveurs de la Fédération Française de Belote (et re !).

Les règles "officielles", en vigueur parmi les fédérés, sont accessibles à tous les débutants, mais les variantes ne sont pas oubliées : la "vache", la "contrée", la "coinchée". La dernière partie, la plus intéressante pour les joueurs confirmés, donne un aperçu de l'art du jeu, des conseils et le Code officiel de la Fédération.

La Belotte, de B. Renaudet et P. Manaut (Bornemann, 34 F) ne se distingue guère de l'ouvrage précédent, si ce n'est le "t" supplémentaire. Malgré cet ajout, il est... moins complet ! Chez le même éditeur, **La Belote coinchée, la Tourne et la Vache,** d'A. Jacquemond, complète le livre de Renaudet et Manaut (22 F).

Et aussi...

La Belote, de R. Ismir (Solar, 26 F). **Le Rami et Gin-rummy,** de G. Rebour (Bornemann, 40 F), règles complètes et conseils pratiques. Évidemment, comme le signale l'auteur, l'essentiel est de jouer souvent : c'est en forgeant...

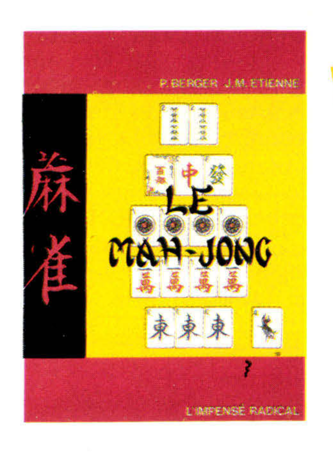
La Canasta et la Samba, du même auteur chez le même éditeur (34 F). Inventée par un Uruguayen, la canasta est un mélange de rami, de bridge et de poker. Les règles présentées sont les plus récentes et les plus complètes de la version américaine. Et pour vous initier dès maintenant à ce jeu, vous pouvez vous reporter aux pages 52-53.



LES JEUX DE PIONS

Les bibliophiles avertis réservent toujours une place à la littérature étrangère. La BIJ n'y dérogera pas, et vous propose donc des ouvrages sur les jeux orientaux, dont les règles nous échappent souvent.

Élégance et raffinement sont l'apanage du **Mah Jong.** Le livre de P. Berger et J-M. Étienne (L'Impensé Radical, 120 F) évoque toute la poésie de ce jeu en en décortiquant les règles et en insistant sur son rituel particulier. Très accessible aux débutants qui veulent tâter du bambou, mais aussi indispensable pour les joueurs confirmés qui souhaitent s'améliorer et découvrir des points de règle inconnus. Le **Mah Jong,** de C-M. Laurent (Bornemann, 34 F) est exclusivement réservé aux débutants ou aux bourses modestes.





L'Impensé Radical rééditera en mai ses ouvrages sur **Le Shogi** et Le **Xiang-Qi.** Pour l'instant, consolez-vous avec **Le Renjou,** de L-Y. Jong et J-M. Étienne (même éditeur, 120 F), un jeu purement logique, selon les auteurs, et basé sur une règle... inégalitaire ! Largement illustré de diagrammes et d'exercices, qui en réduisent la difficulté, ce livre reste quand même assez ardu. Pour l'initiation, consultez plutôt le dernier numéro de J&S, où le Renjou était notre Classique du Mois !

Awélé, de F. Pingaud (L'Impensé Radical, 80 F) : le grand jeu de l'Afrique, où il faut semer les graines avant de les récolter. Un jeu simple à comprendre, mais surtout très subtil. Ce livre permettra aux Européens de découvrir l'Awélé, et leur apportera des éléments tactiques et stratégiques pour progresser.

Annette LACOUR

Casse-tête

LA PREUVE PAR CINQ



Munissez-vous d'un cache, que vous ferez glisser progressivement pour découvrir un à un les cinq indices qui vous permettront d'identifier un film des années 80.

A1 - Des Lamborghini
A2 - Quelle mémoire !
A3 - Un casino
A4 - Un jeu télévisé
A5 - Un autiste

B1 - Un grand X
B2 - Les nazis
B3 - Junior
B4 - Le Graal
B5 - Un fouet, un chapeau

C1 - Ça me boudine !
C2 - L'inné et l'acquis
C3 - L'infirmière jalouse
C4 - Un prêtre guitariste
C5 - Les Groseille

ANACINÉ

Les titres de ces cinq films de James Bond ont été un peu chamboulés. En vous aidant de ces anagrammes, saurez-vous retrouver les titres originaux ?

BASSINS DE BOURSIERES :

• • • • • • • • • • • • • •
• • • • • •

RING DE GOLF :

• • • • • • • • • • •

CONTACT DE DONJON REMBOURSE :

• • • • • • • • • • • • • •
• • • • • • • • •

LSD ALIEN, MONSTRE SANS TETE:

• • • • • • • • • • • • • •
• • • • • • • •

NERON PAR NOTORIETE :

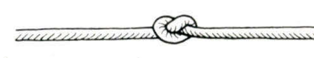
• • • • • • • • • •
• • • • • • • • •

LES CAVALIERS DE L'APOCALYPSE



Supposons un échiquier de 5 cases sur 5, sur lequel on place 25 Cavaliers. On cherche à les déplacer, suivant leur marche aux Échecs (un pas droit, puis un pas en diagonale), de façon que chacun change de place et qu'à nouveau les 25 cases soient occupées. Un tel déplacement est-il possible, et pourquoi ?

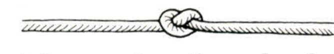
LA BOUCLE EST BOUCLÉE



Enlevez une lettre à cette gare de Lyon et vous trouverez, par anagramme, un foulard. En lui échangeant une lettre, vous risquez de vous blesser : prenez vite le département-anagramme, dont le chef-lieu est un verbe conjugué qui, au participe passé féminin, a pour anagramme un reptile dont l'arme principale doit être complétée par une voyelle pour trouver, par anagramme, une destination assez proche de la gare de départ.

Solutions le mois prochain

LES NOUVELLES HYBRIDES



Chaque définition est la contraction de deux mots homophones, ayant ou non la même orthographe.
Exemples - RAIE : Poisson qu'on a dans ies cheveux
- PLAINTE-PLINTHE : Bruit qui court au bas des murs
Il s'agit surtout d'associations d'idées par réflexe, et vous devez donc aller très vite (pas plus de 15 secondes par réponse).

1 - Ouvrage littéraire pesant 500 grammes
2 - Ustensile de cuisine qui pousse sur la peau
3 - Insecte qui débouche le nez
4 - Partie du navire qui chante le matin
5 - Mammifère dans lequel on décharge les bateaux
6 - Partie du visage qui s'amuse
7 - Allure du cheval vraiment exagérée
8 - Regarde de travers pour servir la soupe

Marc ESQUERRÉ

5ème FESTIVAL INTERNATIONAL DES JEUX

You Cannes do it !

Où l'on voit un joueur néophyte utiliser ses cinq sens pour découvrir les subtils plaisirs ludiques du Festival de Cannes.

Alors voilà. Ils m'ont dit comme ça : "Va z'y donc, toi qui sais jouer qu'à la belote... - Et aux Dames ! j'ai ajouté. - Ouaip, va z'y. Joue. Et raconte, Cannes, comment c'était. You Cannes do it. Allez !"

Hâlés. Tous. Teint d'aoûtiens en février, Rolex®, Dunhill®, Ray Ban®... Les joueurs de Backgammon ressemblent à des héros de roman-photo. La Jet Set, comme si vous y étiez, c'est ici, au deuxième étage du bunker - Palais des Festivals.

Le "backgammeur" doit naître avec une cuillère d'argent dans la bouche et un gobelet dans la main gauche.

Plus tard, on lui offre une poupée Barbie qu'il entoure de son bras droit comme ce bel homme qui arbore une crinière assortie à ses canines. D'un oeil, il surveille ses jetons et de l'autre, sa midinette de luxe dont la jupette s'arrête à peu près où commencent ses gambettes. Ambiance...



Photos R. LECOMTE

Omar Sharif (à gauche) et Paul Chemla (à droite), entourés de leurs "groupies"

Ouï : Chut !

Au-delà des fugitives impressions de cet univers impitoyaaableuh, une salle de backgammon produit sur les néophytes une impression certaine de bruit, voire de fureur. Tagada tagada ! C'est la charge des lanciers du Bengale ou les tam-tams de l'Oubangui-Chari, un rythme terriblement ensorcelant qui se joue à une main et quelques cubes dans un immense dé à coudre.

Hypnotisé par le concert, je me soustrais à grand-peine à l'emprise de ces subtils décibels : première à gauche, je me retrouve dans une salle de projection aux spectateurs clairsemés. Film : "Le Monde du Silence" ; on entendrait bâiller une sardine ! "France-Hollande aux Échecs", indique le programme. Une demi-douzaine de joueurs immobiles fixent les pièces sans mot dire et sans ciller, devant un public à l'unisson. Les fans d'Échecs ont-ils une vocation de trappistes ?

Ils sont en tout cas plus disciplinés que les cinq cents scrabbleurs et leurs fans réunis au rez-de-chaussée. Question : quel est le mot de quatre lettres le plus souvent utilisé à Cannes ? Réponse : CHUT !

De vrais gamins, ces joueurs. Logique : la salle de compétion, aux tables et chaises impeccablement rangées, ressemble à une immense salle de classe remplie d'écoliers prolongés. Rien ne manque, même pas les tricheurs ! Le coup d'oeil furtif jeté à son voisin de table fait-il partie du jeu ? Alors, il y a de mauvais joueurs, comme ce papy qui pose son sac pour cacher ses scrabbles à sa voisine.

Touché : roulé

"Si vous n'avez qu'un oeil, vous êtes mort. Si vous en avez deux, vous vivez". Diable ! Je ne suis pourtant pas chez les rôlistes : attablé face à une charmante jeune fille, je m'initie à l'art zen du Go. 57-30 plus tard, me voilà emballé par ce jeu où même le perdant a l'insigne satifaction de finir sur son territoire à lui tout seul.

Le temps de confondre la boîte à pions avec un cendrier, et je me retrouve dans un marché de Provence. La marchande offre à la populace un étalage de tomates et des oeufs frais. Ça s'appelle Abalone. On n'y voit point de mollusques, mais une version géante du jeu avec des boules de billard blanches et rouges.

Le service d'accueil est diligent. Après l'initiation par la marchande, me voici propulsé devant un comptoir où je dois présenter mes papiers. En échange de mon passeport, on me prête un "abalonier" et de jeunes G.O. me trouvent illico un partenaire.

Trrr Tac, les boules se manipulent avec doigté, le jeu se transforme en vrai plaisir tactile. Un, on touche, deux, ça roule... Autour de moi : des vieux, des gamins, des ados, des riches et des immigrés. Abalone serait-il le seul jeu (avec les Dames) à ras-



Brochette de champions du Monde : Labbé et Hannuna (Scrabble), Lautier (Échecs), Tchegolev (Dames), et... Danielle Gaviard (Bridge), "seulement" championne d'Europe !

sembler toutes les classes d'âge, toutes les classes sociales ? Et en plus, c'est beau ! Design, quoi...

Vu : une petite rousse devant un carré rose

"Ça ferait bien dans le living, non?" dit la dame à son mari devant le stand du distributeur Michel Druon. C'est vrai qu'il fait clâââsse, le Trinôme : pyramides, sphères et cubes sur damier transparent, c'est élégant. Et ici aussi, des G.O. m'initient en trois minutes. C'est facile : suffit de savoir jouer aux Dames.

Voici le stand Jeux & Stratégie. C'est l'heure de la démo. On joue à Takemo, un drôle de jeu, sur plateau rose flashant, où les lettres ne sont qu'un carburant pour jouer finement stratégique. La simultanée commence. Une petite rousse, devant les carrés roses, s'amuse à battre tout le monde consciencieusement. Avec mon voisin, un ancien champion du Monde de Scrabble, j'essaie de tricher. En vain... coups, elle a gagné la partie.

Je ne perds pas mon temps, mais je le passe à perdre. C'est énervant. Tiens, si j'essayais Othello ? Deux joueurs ont squatté une partie du stand Abalone. La partie est jolie : le plateau ressemble à un Vasarely. Mais là encore, à peine j'apprends, tout de suite je perds.

Senti : citron

Allons donc fouiner chez les inventeurs... Les jeux ne sont pas tous prêts : au moins, on perd pas tout de suite, puisqu'on ne peut guère jouer. Par l'odeur alléché, je hume Fragances, un jeu de société sur les parfums. Ah ! ici, au moins, j'arrive à reconnaître la vanille qui sent le yaourt et le citron qui me rappelle les moustiques.

Vite, jouer, encore ! "Le bridge, ça s'apprend en 10 minutes", affirme un slogan. J'achète ! 17 minutes après, j'ai achevé ma première partie de mini-bridge. Là encore, c'est simple. Ça se joue un peu comme la belote. Mais dès que je commence, un attroupement se forme, peut-être parce que le joueur d'à côté ressemble à une star ? C'est terriblement intimidant. Je fais le mort...

Goûté : du trèfle...

Les vrais pros du bridge sont au dernier étage. Ils sont 500 à taper le carton dans une atmosphère électrique et un léger brouhaha. Ici, les spectateurs n'ont pas droit aux tribunes. Et on se bouscule autour des tables pour ne pas rater une miette des donnes. Omar Sharif, impérial, trône à l'Est et la cour se penche derrière lui...

Une grande dame, bien mise, survole l'assemblée. Elle se plie en trois pour dominer son monde et jeter son regard fureteur dans le cou du patriarche au regard si doux. Le temps suspend les donnes... Omar, impertubable, abat ses cartes avec distinction. La classe.

Le soir, je me retrouve embringué dans un dîner de bridgeurs qui glosent jusqu'à plus soif entre la poire et le fromage. L'enfer. De quoi me couper l'appétit. Pourquoi faire une salade autour d'un carré de trèfle ou des abats de coeur ? Beurk ! Enfin, au café, on change de sujet. L'un des attablés s'amuse à lancer des problèmes mathématiques du genre "Calculez la surface du poisson" (j'viens d'le manger !). Et ça les amuse...

Pire : nous voilà partis pour le casino et tous se dégonflent. D'abord, la roulette, c'est pas du jeu, disent-ils. Minuit tombe sur Cannes et la troupe se désagrège. Un seul erre sur la Croisette, comme une âme en peine. Il parle dans sa barbe : "Si x est une variable de R, ça ne résoud pas le problème de la queue du poisson. Je dois donc trouver z et...". Il devrait en avoir pour la nuit.

J'ai envie de jouer aux Dames...

Merlin FINI

DAMES

Les Soviétiques à l'honneur

L'open international de Dames, particulièrement relevé (on notait la présence de deux anciens champions du Monde), a été dominé par les Soviétiques : le grand maître Baliakine a remporté le tournoi, ses compatriotes trustant les cinq places suivantes. Mais réjouissons-nous : Luc Guinard, triple champion de France, est parvenu à terminer 7ème (et premier Français) après être resté en tête plus de la moitié du tournoi.

"A la cinquième ronde (ce tournoi en comporte sept), j'ai rencontré le GMI Baliakine", raconte notre chroniqueur. "J'avais alors un point d'avance sur lui. Sur mes gardes, j'ai utilisé beaucoup de mon temps de réflexion, ce qui m'a été fatal au 50ème coup".



Open international

1 Baliakine (URSS), 11 points
2 Schartzman (URSS), 10 (42) pts
3 Vatounine (URSS), 10 (38) pts
4 Fourman (URSS), 9 (36) pts
5 Letchinski (URSS), 9 pts
6 Tchegolev (URSS), 8 (44) pts
7 Guinard (F), 8 (40) pts
8 Kane (S), 8 (40) pts
9 Agafonov (URSS), 8 (38) pts
10 Roozenburg (NL), 8 (38) pts

Match France-URSS

URSS bat France 34-8

ÉCHECS

Lautier a la norme



Ça y est, c'est dans la poche ! A l'issue du match France-Pays-Bas, Joël Lautier, le petit génie français des Échecs, a obtenu sa dernière norme de grand maître international. A 16 ans, il est le plus jeune GMI du Monde. Avec quatre victoires et six nulles, le Français arrive également premier du tournoi match contre les Hollandais, ex aequo avec le Batave John Van Der Wiel. Lautier a maintenant fixé rendez-vous pour 1993, date des prochains Championnats du Monde. Objectif ? devenir le numéro 1 mondial, évidemment !

Match France-Pays-Bas

Pays-Bas battent France 26½-23½

Grand Prix de Cannes

Tournoi A

1 Borislav Ivkov (You)
2 Kevin Spraggett (Can)
3 Alexandre Avshalumov (URSS)
4 Yossif Dorfman (URSS)
5 Ognjen Cvitan (You)
6 Atanas Kolev (Bul)

Tournoi B

1 Michel Libens (F)
2 Leonid Bril (URSS)
3 Kasnir Rsic (You)

GO

C'est Won You Park, un joueur coréen résidant à Marseille, qui a remporté le tournoi, ex aequo avec un jeune Niçois très combatif.

1 Won You Park (Marseille)
Pierre Pompidor (Nice)
3 J-M Manzone (Nice)

BELOTE

Ils sont venus de toute la France, et même des États-Unis, pour participer aux tournois de belote. Vainqueurs incontestés : Jean-Marc Étienne et Alain Gendre, de l'Allier, qui ont remporté le Challenge de la Côte-d'Azur et la Coupe de Cannes.

SKAT

Un niveau très relevé, pour les compétitions de skat, où se déroulaient notamment les Championnats d'Europe. Résultats ? Tir groupé des Allemands, suivis des Alsaciens.

Championnat d'Europe individuel

1 Kurt Friedland (Berlin)
2 Rémi Bruckmann (Eschau)
3 Michel Jaeger (Eschau)
4 J-M. Klinghammer (Strasbourg)

Championnat d'Europe par équipes

1 Eschau (957 pts)
2 Munich (937 pts)
3 Berlin (906 pts)
4 Mulhouse (895 pts)

AS D'OR : LE PALMARES

Comme chaque année, un jury de spécialistes a récompensé les meilleurs jeux présentés au Festival.

Super As d'Or : Toutankhamon (Jumbo)
As d'Or des jeux de stratégie : Fully (Sandoa)
As d'Or des jeux de société : Fragrances (Santosphère)
As d'Or des jeux de lettres : Takemo (Éditak)
As d'Or des jeux juniors : Kami (Indice)
As d'Or informatique : Tower of Babel (Microprose)

TAROT

Grande animation dans l'espace taroteur. Les compétions étaient originales (triplettes par minitel, championnat non-stop sur 96 heures) et d'un bon niveau.



1er Championnat en donnes libres

1 M. Coq (5815 pts)
2 M. Adda (5105 pts)
3 M Corsini (5050 pts)

Simultanées par minitel

1 Berlioz-Youssef-Luberne (Cannes)
2 Ferrandes-Feraud-Lamy (Marseille-Nice)
3 Chiaramonti-Jounier-Pom panon (Lyon)

SCRABBLE

Cannes a la cote

Les stands d'animation n'ont pas désempli et les tournois ont connu une participation record. La Coupe de France de partie libre a connu un niveau relevé avec la présence de trois anciens champions du Monde : Benjamin Hannuna, Vincent Labbé et Michel Duguet. C'est Duguet qui a le mieux tiré son épingle du jeu, en remportant la Coupe contre Annie Gruchot.

Autre épreuve originale de la semaine, le tournoi "blitz" en 2 parties a réuni près de 150 joueurs. Une minute de réflexion seulement par coup, une cadence accélérée d'annonce des coups et des tirages sont les ingrédients qui font du blitz une épreuve très sélective. A ce jeu, la victoire revenait au Belge Jean-Pierre Hellebaut (à près de 95 % de moyenne !).

Apothéose le week-end du 25 février, avec le tournoi international open qui réunissait 430 participants (15 % de plus que l'année dernière). C'est, pour la deuxième fois en deux ans, Philippe Bellosta, champion du Monde 1986, qui inscrivait son nom au palmarès, après des parties animées par Édouard Huberdeau et Michel Duguet (décidément en forme pour son retour) mais qui chutaient tous deux sur la fin en écopant de zéros.



Tournoi individuel (5 parties, top : 4617)

1 Philipe Bellosta (4589)
2 Edouard Huberdeau (4582)
3 Emmanuel Rivalan (4570)
4 J-P Hellebaut (B) (4566)
5 Bruno Bloch (4566)

BRIDGE

Les favoris font le mort

Un peu moins de stars que les années précédentes à Cannes, et celles qui restaient n'ont pas toujours obtenu des résultats à la hauteur de leur valeur. Au Patton, l'équipe (de rêve ?) dirigée par Sharif et qui comprenait Chemla, Mari, Reiplinger et Sussel n'a finit qu'à la cinquième place. L'équipe Beneix (Meyer, Quantin, Cronier) est parvenue à la troisième place, et c'est l'équipe Abiker (Mme Blouquit, Kremer, Brière) qui décroche la palme alors qu'elle n'était guère favorite, même si elle comprend de bons joueurs.

Au tournoi open, ce sont les Polonais qui triomphent, comme souvent en tournoi par paires, en remportant la première place et en plaçant trois équipes dans les dix premières. Les régionales de l'étape, Mmes Cohen et Zuccarelli, obtiennent une brillante seconde place.

Open par paires

1 Oppenheim-Witek (Pol)
2 Mme Cohen-Mme Zuccarelli
3 Levy-Mouïel
4 Mari-Meyer
5 Multon-Quantin

Patton

1 Abiker (Mme Blouquit, Kremer, Brière)
2 Mme Serf (Beauvillain, Duguet, Maurin, Serf)
3 Beneix (Meyer, Quantin, Cronier)
4 Tintner (Mme Mayer, Mme Sussel, Guizzardi, Skiersobolski, Ellia)
5 Sharif (Chemla, Mari, Reiplinger, Sussel)

CONCOURS JEUX & STRATÉGIE

Pendant toute la semaine, J&S organisait sur place un concours en 10 questions, doté d'un séjour en Tunisie et de nombreux autres lots.

Le vainqueur est un habitué de nos colonnes, puisqu'il s'agit de Marc Santoroman, maître international d'Échecs : une preuve, s'il en était besoin, que les "pousseurs de bois" savent aussi "taper le carton" et manier la prose des jeux de lettres.

Le mois prochain dans J&S, vous pourrez jouer à votre tour ce concours multijeux.

ABALONE

Dans la cour des grands

Le stand Abalone a été constamment animé tout au long du Festival, et le jeu a même envahi l'ensemble de la ville : on retrouvait des joueurs jusque dans les boîtes de nuit ! La Fédération organisait son premier tournoi doté comptant pour les Championnats de France. C'est le Parisien Ludovic Vialla qui a remporté le gros lot.

SALON DU JEU DE RÉFLEXION

Essai à transformer



Trop jeune peut-être pour attirer un grand nombre d'exposants, le premier Salon International des Jeux de Réflexion (24 et 25 février à Paris) a surtout attiré des joueurs. Nombreux et satisfaits.

Réussir à drainer à la fois les pros et les joueurs, trois semaines après la grand-messe de Villepinte et en même temps que le Festival des Jeux de Cannes : tel était le pari de Jean-Luc Dalous et Frédéric Texier, et de l'Aquaboulevard de Paris, le grand centre de loisirs humides de Balard. Un pari gagné surtout grâce à la curiosité et la motivation sans faille de trois à quatre mille joueurs, sans doute alléchés par de nombreuses "attractions".

Pêle-mêle : un grand tournoi multi-jeux organisé par l'association Paradoxes, la finale du Championnat de France de Full Métal Planète, une partie marathon de MEGA, des démonstrations de wargame avec figurines (dont une somptueuse reconstitution de la bataille de Crécy), la présence (confidentielle) de Steve Jackson (célèbre auteur de jeux américains) et quelques "conférences-débats" (encore plus confidentielles) animées par des spécialistes. L'essentiel étant évidemment d'offrir aux joueurs l'occasion de jouer : les tables ne manquaient heureusement pas.

Plus parisien que national

Côté "pro", hormis quelques demi-gros (Eurogames, Descartes, Ludodélire) et petits (les éditeurs du superbe Héroïka ou les wargamers de Socomer), ou quelques rares associations de rôlistes, on n'a pas vu grand monde. Côté nouveautés donc, rien à se mettre sous la dent, si ce n'était la première sortie officielle d'Horreur à Arkham (Jeux Descartes), le jeu de plateau (vaguement ?) dérivé de l'Appel de Cthulhu. Bah ! vu l'affluence du public, les éditeurs et importateurs se décideront peut-être à venir plus nombreux l'année prochaine, pour faire mériter à cette réunion de joueurs son appellation de Salon.

Pierre GRUMBERG

BARS A JEUX

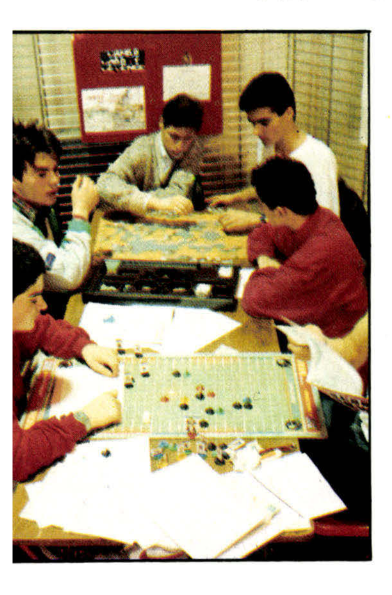
• **Paris** - Le bar Image consacre depuis la mi-février tous les mardis soir au jeu : classiques et jeux de société. 50, rue d'Orcel - 75018 PARIS - Tél. (1) 46 06 47 01.

• **Lyon** - L'Espace Game Over, bar-restaurant, propose à ses clients plus de 100 jeux différents : Échecs, Dames, Go, jeux de cartes et jeux de société. On peut même louer ces jeux pour s'amuser chez soi. 6, rue Hippolyte Flandrin - 69001 LYON - Tél. : 78 29 13

A.L.

JEUX DE SIMULATION

Nantes : simulons à la "Manu"



A Nantes s'est tenue les 24 et 25 février la désormais célèbre exposition annuelle de Jeux de Simulation organisée à l'ancienne Manufacture des Tabacs. La 7ème de ce nom aura très largement tenu ses promesses : jeux de rôle, de plateau, de figurines, wargames, grandeur nature, tournois et jeux géants présentés de main de maître par deux équipes parfaitement rôdées : Stratèges et Maléfices (1) et Troubadours Oniriques (2).

"Il y a 7 ans", déclare Philippe Amoros, le tribun rigolard de Stratèges, "20 % des visiteurs seulement avaient vu un jeu de simulation. Aujourd'hui, 20 % n'en ont jamais vu"... Et le nombre des entrées à la "Manu" dépassait cette année toutes les espérances (25 % en plus, soit environ 2 400 visiteurs).

Le clou du week-end ? Un Circus (Imperium) Delirium avec (vrais) pilotes et attelages (bidon) en grandeur nature et tout en couleurs, du dragon-mousse dans sa baignoire aux éléphants roses sur leur bouteille, en passant par une diligence-fusée du plus saisissant effet !

Cette "Manu 90" aura vraiment été (hips !) un grand cru...

(1) "Stratèges et Maléfices" organise régulièrement depuis près de dix ans des jeux grandeur nature. Les plus anciens ont fait figure de pionniers en France. Pour plus de renseignements, téléphonez au 40 93 75 12.

(2) Les "Troubadours Oniriques" vous reçoivent 5 sur 5, au 40 25 64 44... Encore d'autres grandeur nature à Nantes avec "Loth Productions" : 40 63 71 36.

Dominique TELLIER



NOUVELLES DU FRONT

Finale des prétendants

La finale des candidats, qui désignera le challenger de Kasparov pour le Championnat du Monde de l'automne prochain, a débuté le 8 mars à Kuala Lumpur (Malaisie). A l'heure où nous mettons sous presse, les prétendants se préparent... et se confient.

Anatoli Karpov expliquait en décembre dernier à la revue "Études soviétiques", qu'il se préparait "d'abord chez lui, puis dans une base de repos près de Moscou, très bien équipée avec salle de sport et piscine, où l'on peut faire du ski ou se promener, et où - c'est très important - les conditions sont réunies pour analyser à fond à trois ou quatre et dresser des plans".


Karpov : comment oublier Kasparov ?

Photos D. BAUMANN


Jan Timman

Entre-temps, Karpov n'a pas dédaigné quelques distractions. Début février, il s'est rendu dans le Massachusetts pour affronter l'ordinateur "Deep Thought", sous l'oeil attentif des spécialistes américains. Même si ceux-ci ont noté la progression de la machine, capable de calculer 800 000 coups à la seconde, Karpov s'est encore montré supérieur, puisqu'il l'a emporté après un match de près de deux heures et le sacrifice d'un pion.

A Kuala Lumpur, le Néerlandais Jan Timman (3e au classement mondial, 2680 Elo) devrait affronter Karpov (2e, 2730 Elo). Selon l'ex-champion du Monde, son adversaire ne part pas favori : "Depuis 22 ans que je connais Timman, j'ai eu barre sur lui plus d'une quinzaine de fois pour ne lui concéder que trois parties" (propos recueillis par l'agence Novosti).

Très confiant en sa victoire, Timman confie au quotidien Komsomolskaïa Pravda sa "recette" pour battre Karpov : "être en bonne forme, car les nerfs sont très sollicités".

Interrogé sur les chances des deux joueurs, le GMI Igor Zaïtsev, entraîneur de Karpov, a répondu sans hésitation : "33% de chances de victoire pour Timman". Malgré ses qualités, Timman ne supporte pas longtemps de subir une défense ou de mener longtemps un siège. Il préfère nettement l'attaque directe à la "guerre de tranchées".

Cependant, un facteur pourrait profiter à Timman : pour lui la confrontation avec Karpov est la principale compétition, alors que Karpov n'a pour seul objectif que son duel avec Kasparov. L'ex-champion du Monde saura-t-il détourner ses pensées de son adversaire plus titré pour concentrer ses forces sur son vis-à-vis ? La moindre erreur d'appréciation lui serait fatale.

Linares : place aux jeunes

Le tournoi de Linares (qui s'est achevé début mars), a été, bien sûr, remporté par Kasparov, grâce à une victoire à l'arraché sur l'Espagnol Illescas à la dernière ronde, alors que les spécialistes prévoyaient une nulle. Cependant, cette victoire ne lui confère qu'un demi-point d'avance sur le nouveau météore soviétique, Guelfand. Celui-ci, à 21 ans, classé 14e mondial, confirme son étonnante progression des derniers mois, et notamment sa victoire à Palma (Espagne) en décembre dernier, lors du tournoi de la GMA.

Guelfand n'a fait ses débuts sur la scène internationale qu'en 1986, au tournoi international de Minsk, sa ville natale. Non classé à cette époque, Guelfand avait manqué d'un demi-point la norme de GMI. En janvier 1988, il a obtenu le titre de champion d'Europe junior à Einstand (Pays-Bas), avant de se classer 3e à la finale du championnat soviétique 1989 à Odessa. Les principaux atouts du jeune Soviétique sont son excellente préparation théorique, sa combativité et surtout une grande sérénité. Outre Guelfand, la nouvelle génération des 18-25 ans s'est définitivement imposée à Linares, avec Short, Ivantchouk et Salov.

Linares
Classement final
1 : Kasparov (8/11)
2 : Guelfand (7,5)
3 : Salov (7)
4 : Ivantchouk (6,5)
5 : Short (6)
6 : Youssoupov (5,5)
Goulko (5,5)
8 : Beliavski (5)
9 : Spassky (4)
Portisch (4)
Illescas (4)

Surprise

Le Zonal de la "zone B", (RFA, Autriche, Suisse et Israël) s'est conclu sur une surprise avec la qualification, pour l'Interzonal, du jeune Israélien Gab Rechlis (2470 Elo), qui devance les GMI allemands Lobron (2545 Elo), Kindermann (2560 Elo) et Wahls (2565 Elo).

Festival de Lyon

Lyon accueillera du 14 au 19 avril le Zonal européen, première étape du Championnat du Monde 1993 : un open international avec la participation de 10 GMI, et l'open régional pour les moins de 2100 Elo. Joël Lautier (16 ans), plus jeune GMI au monde depuis le tournoi de Cannes (v. page 61) doit obligatoirement gagner ce zonal. S'il perd... rendez-vous en 1996 !

Lyon toujours

La capitale des Gaules organisera cet automne la deuxième moitié du Championnat du Monde, entre Garry Kasparov, tenant du titre, et son challenger, qui risque fort d'être encore Anatoli Karpov.

Pour être digne de cet événement planétaire, (la première moitié du match est prévue à New York), Lyon s'est dotée du meilleur club de France, né de la fusion entre une équipe de National 1 (Oyonnax-Dortan) et celle de Lyon qui végétait en National 3. Le mariage a été fastueux, puisque Lyon-Oyonnax-Échecs (LOE) a engagé quatre des dix meilleurs joueurs mondiaux, dont Valeri Salov et Jan Ehlvest.

Reste pourtant à convaincre complètement Garry Kasparov de venir jouer à Lyon, la ville de son "ami" Michel Noir (2000 Elo), qui l'avait défié une fois à Cannes, lors d'une simultanée. Kasparov, président de la GMA, est parti en guerre, personnelle et commerciale, contre Florencio Campomanes, président de la FIDE : du coup, Kasparov remet en cause la désignation par la FIDE de Lyon comme ville organisatrice du prochain Championnat du Monde.

Annette LACOUR



Le "dieu" Sijbrands échoue dans sa reconquête

Le Soviétique Tchizov conserve son titre face au "revenant" néerlandais Sijbrands. Une victoire, une défaite, dix-huit nulles... et quel suspense !

Amersfoort, Pays-Bas, février 90. Face à face, deux géants pour 20 parties : Alexei Tchizov, champion du Monde 88, et Ton Sijbrands, champion du Monde... 1973. 17 ans plus tard, le Néerlandais tente de reconquérir le titre mondial. Pendant cette période, le "dieu" des Dames bataves avait abandonné la compétition. A Amersfoort, il joue le défi de sa carrière...

D'entrée de jeu ou presque, Sijbrands frappe fort dans la deuxième partie, où il gagne grâce à un forcing relativement simple pour un joueur à ce niveau. Coup dur pour le Soviétique. Il ne s'agit plus d'annuler toutes les parties (en cas d'égalité au score, le tenant conserve son titre), mais d'en gagner au moins une. Ce qui n'est pas une mince affaire : à ce niveau, le pourcentage de nulles est très important... et le Soviétique ne semble pas décidé à prendre des risques inconsidérés pour refaire son retard.

Dans la cinquième partie, il a une occasion mais ne s'y engage pas. A l'inverse, Sijbrands obtient deux fois une possibilité de gain dans la 14ème partie mais, pris à la pendule, il ne peut en profiter. Dans la 15ème, il peut également gagner, d'après Virny, le secondant de Tchizov. Ce qui reste à démontrer.

Première défaite en six ans

Quand l'ouverture survient, à la 18ème partie, ce n'est pas pour celui qui a peu ou prou mené les opérations. Sijbrands perd la partie par dépassement de temps au 47ème coup. Tchizov vient alors de réussir une de ses manoeuvres favorites : l'occupation des deux ailes dans une position classique avec, comme apothéose, un gambit original dont on ne trouve nulle trace dans la littérature damiste. Sijbrands vient d'essuyer sa première défaite depuis six ans !

Tout est à refaire : il doit désormais gagner l'une des deux dernières parties. Un pari presque impossible entre deux grands maîtres de ce niveau... surtout quand l'un d'entre eux cherche la nulle en priorité. C'est pourtant ce qui manque de se produire dans la 20ème partie, où on assiste à un combat complètement débridé. Tchizov accepte la partie Bonnard que lui propose Sijbrands : c'est une forme de jeu où les capacités d'analyse jouent un grand rôle. Le Hollandais a toutes les chances de son côté, mais ne réussit pas à les concrétiser. Il doit se contenter de la nulle au 59ème coup.

Alexei Tchizov conserve donc son titre. Ton Sijbrands peut cependant se consoler en empochant la somme de cent mille gulden (environ 300 000 F), autant que le Soviétique...


Photo R. LECOMTE

Dames-ned-erland ! Ton Sijbrands, le géant roux batave, "craque" dans la 18ème...

Pour étudier plus longuement ce Championnat du Monde (du siècle ?), patientez jusqu'au N° 8 de Jeux & Stratégie, où nous vous proposerons des parties commentées de ce match.

Luc GUINARD



CHAMPIONNATS DE FRANCE PAR PAIRES

Le Midi au zénith

Les bridgeurs méditerranéens se sont distingués, cette année, dans les Championnats de France par Paires : doublé en open et médaille d'argent en mixte.

Soixante-huit paires restaient en lice pour la finale nationale de l'épreuve open, sur 12730 bridgeurs engagés au départ. Les deux premières places reviennent à des paires du Comité de Côte-d'Azur : Michel Behr (Ste-Maxime) et Franck Multon (Nice) sortent vainqueurs à l'issue des trois séances, à la moyenne de 57,38 %, devant Jean-Jacques Palau (Nice) et Jean-Claude Solari (Marseille), qui s'étaient pourtant "envolés" après deux séances (près de 60 %), mais furent battus sur le fil.

La dernière séance

Les champions parisiens, favoris de l'épreuve, ont été discrets, cette année : 4 paires seulement ont été qualifiées pour la dernière séance, qui réunissait les 32 meilleures après deux manches.

Parmi les grands battus, on trouve les champions du Monde Paul Chemla et Michel Perron, qui terminent à la 34ème place. Gilles Guitta et Jacques Potier, troisièmes, sauvent l'honneur du bridge parisien.

Franck Multon, 25 ans, professeur de bridge au club Colonial de Nice, est un des joueurs les plus doués de sa génération : champion d'Europe et vice-champion du Monde en juniors, il était déjà dans l'équipe niçoise victorieuse, il y a deux ans, de la Coupe de France.

Michel Behr dirigeait à Paris une entreprise de prêt-à-porter. Après 25 années d'interruption, il s'est remis au bridge il y a cinq ans, en prenant sa retraite sur la Côte-d'Azur. Lui aussi faisait partie de l'équipe qui remporta la Coupe de France en 1988.

Les p'tites femmes de Paris

En finale nationale par paires mixtes (9716 engagés dans l'épreuve), les Parisiens ont retrouvé leur dynamisme en plaçant 4 paires dans les 10 premières, dont les vainqueurs et les troisièmes.

Le titre est revenu à Sylvie Willard et Hervé Mouïel ; ils figuraient parmi les favoris de l'épreuve, qu'ils ont déjà remportée il y a cinq ans, terminant depuis lors entre la 2ème et la 7ème place.

On ne présente plus Sylvie Willard : triple championne d'Europe avec Véronique Bessis, elle fut l'une des vedettes de notre dossier du mois dernier ("Les femmes savent-elles jouer ?"). Hervé Mouïel, quant à lui, compte "seulement" un titre européen, et signe son 2ème succès national de la saison, après sa victoire en Division Nationale.

Deuxièmes, encore des Méridionaux : Mme Gavalda et M. Vivès, du Languedoc-Roussillon, ont réalisé plus de 62 % dans la dernière manche, coiffant sur le poteau Mme Cronier et M. Abecassis.

- **Doublé** - Deux prestigieux tournois sur invitations, qui réunissaient chacun seize paires de tout premier plan



mondial, se sont déroulés, à quelques jours d'intervalle, à La Haye (le Staten Bank) et Londres (le Sunday Times). Tous deux ont été remportés par la nouvelle paire britannique Tony Forrester - Andrew Robson, ce dernier champion du Monde juniors.

Deuxièmes à La Haye : les Brésiliens Chagas-Branco, champions du Monde (meilleurs Français : Mari-Levy, 6èmes) ; à Londres : les Américains Goldman-Soloway (premiers Français : Chemla- Sharif, 6èmes).

- **Vidéobridge** - Si l'on doutait, après un certain nombre d'expériences malheureuses, que le bridge soit télévisuel, Philippe Cronier, Benoît Brochu et Le Moulin Production viennent de prouver le contraire : ils éditent en effet la première cassette "Bridge Vidéo" d'une série de quatre. Une façon originale et séduisante de présenter et d'apprendre le bridge, grâce à un savant dosage d'humour et d'effets spéciaux. (169 F)

Guy DUPONT

Les résultats

Paires open

1 Behr-Multon (CA)	172,15
2 Palau-Solari (CA)	169,97
3 Guitta-Potier (Par)	168,85
4 Hervé-Moreau (Bre)	165,21
5 Dupraz-Sallière (Dau)	163,97
6 Blohorn-Ghozlan (Pyr)	163,54
7 Schiatti-Verdier (VMarne)	162,68
8 Pacault-Swarc (Par)	162,20

Paires mixte

1 Mme Willard-Moutrel (Par)	176,03
2 Mme Gavalda-Vivès (LR)	172,61
3 Mme Cronier-Abecassis (Par)	170,49
4 Mme Palau-Palau (CA)	170,06
5 Mme Maury-Toffier (Par)	169,88
6 Mme Wickers-Bouchard (Guy)	169,38
7 Mme Deplaix-Boulicaut (Auv)	168,39
8 Mme Mouttet-Mouttet (Pro)	165,48

OTHELLO

Enfin une fédération d'Othello en Belgique, qui prévoit tournois et publication d'une revue trimestrielle. Pour tous renseignements, contacter la Fédération Belge d'Othello (F.B.O.), rue Léon Van De Woesteyne, 21 - 1160 BRUXELLES. Tél. : (19/32) 26 73 06 24.



DAMES

"Le Damier Grenoblois", club affilié à la F.F.J.D., a vu le jour et organise des réunions tous les mardis de 16 h à 20 h au centre de loisirs "Enfance et Famille", 2 rue Henri Ding, 38000 GRENOBLE.
Pour tous renseignements, contacter M. Jeanneret au 76 48 09 31.



TAROT

Championnat de France par Quadrettes

La finale du Championnat de France par Quadrettes s'est disputée à Chalon-sur-Saône du 26 au 28 janvier. Le tournoi en Quadrettes est une nouvelle formule de compétition en duplicate, sans doute la plus pure, qui élimine presque totalement le facteur chance.

Les Lyonnais se montrent les meilleurs dans ce genre d'épreuve. En 1989, la première édition avait été remportée par une équipe de ce Comité (Gérard Dechavanne, Lionel Dubourgnon, Denis Heyraud, Michel Karpinski) et, cette année, la victoire est revenue aux "experts" du tarot lyonnais : François Teixeira (Attaquant), Maurice Boisset, Jacques Chiaramonti et Pierre Jounier (Défenseurs).

Les deuxièmes sont des Niçois : Jean-Marie Gautier, Franck et Ralph Havot et Thierry Pelle. Également sur le podium, les Parisiens Jean-Claude Bourdon, Joseph Carrara, Jacques Gineste et Didier Masquelier.

Le prochain grand rendez-vous annuel est fixé à Nice Acropolis pour le week-end de Pâques, qui devrait voir la plus grande manifestation de tarot jamais organisée, avec, entre autres, la finale du premier Championnat de France en donnes libres, et les premiers tournois jeunes "Jeux & Stratégie" (voir calendrier ci-dessous). Renseignements au 92 92 88 90 (M. Dufour).

Emmanuel JEANNIN-NALTET

Calendrier

AVRIL

Abalone
28-29 : Genève
(19/41) 22 736 48 56
(Le Joueur)

Bridge
7-14 : Portugal
(1) 48 28 72 23
(Bridge International)
13-16 : Saint-Tropez
(1) 42 61 85 00 p.3576
(Mme Dennery)
20-26 : Costa Brava
(1) 43 25 19 09 (M. Hohman)
21-28 : Croisière Danube
(1) 48 28 72 23
(Bridge International)
28-1er mai : Genève
Finale de Sélection Open
(1) 47 38 24 40 (F.F.B.)
29-13 mai : Varna (Bulg.)
(1) 48 28 72 23
(Bridge International)

Échecs
13-16 : Paris
Tournoi des - de 2000 Elo, à la gare du Nord
(1) 46 20 13 14
(M. Clauzel)
22 : Cahors (semi-rapide)
65 30 18 52
(M. Montreuille)

Jeux de rôle
31 mars-1er : Caen
Journées de l'Aventure
31 73 76 29 (Christophe)
12-15 : Gradignan
(Stratèges 90, le Retour, organisé par la Guilde des Mammouths maudits)
56 89 17 12 (M. Got)

Othello
21 : Bernissart (Belgique)
Interdit aux ordinateurs
(19/32) 69 57 69 75
(M. Delfante)
29 : Paris (machines admises)
(1) 40 26 51 69 (F.F.O.)

Scrabble
14-15 : Lille
20 52 15 92 (M. Vinck)
14-15 : Bagnols-sur-Cèze
66 19 15 09 (M. Gruchot)
21-22 : Ile-de-France
Chpts de France scolaires
43 80 40 36 (F.F.Sc.)
22 : Pontarlier
81 39 14 83
(Mme Chevènement)
3-8 : Préfailles *
10-15 : Ploemeur *
17-22 : Cholet *
24-29 : Arcachon *
* Tour de France
B.P. 27 - 94310 ORLY

Tarot
13-16 : Nice Acropolis *

• Finales des Chpts de France par séries et du Championnat de France en donnes libres
• Tournoi Jeux & Stratégie, individuel réservé aux jeunes
27-1er mai : Dinard *
Finale du Championnat de France Jeunes et du Championnat de France Individuel open
* 78 37 35 18 (F.F.T.)

Tous les jeux
7-16 : Paris
Salon des Jeux de Réflexion
Salon International de la Maquette et du Modèle réduit (porte de Versailles)
(1) 49 09 60 82
(Comité des Expositions)
28 : Clamart
Concours sur Wall Street, jeu didactique boursier
(European University)
(1) 30 21 11 77

MAI

Backgammon
18-20 : Venise
Tournoi international (plus de 24 M de lires de prix)

Dames
20 : Grenoble (interrégional)
76 48 09 31 (M. Jeanneret)

Jeux de rôle
5-6 : Le Havre
1er Salon normand du Jeu de Simulation, organisé par le CLEC
35 54 02 00 (le CLEC)
19-20 : Issoire
1er Forum de Jeux de Rôle, organisé par le CAUPI
73 55 14 29 (le CAUPI)

Othello
5-6 : Copenhague
26-27 : Léningrad
(1) 40 26 51 69 (F.F.O.)

Scrabble
1er-6 : Cognac *
8-13 : Limoges *
15-20 : Pau *
29-3 juin : Dreux *
* Tour de France
B.P. 27 - 94310 ORLY

HISTOIRES DE JEUX

Les origines de la roulette

D'où vient la roulette ? Entre ceux qui la voient déjà en usage... chez les Romains et ceux qui en font un symbole du XIXe siècle, il y a une marge. Regardons-y d'un peu plus près...



Le jeu de la roulette, eau forte colorée, Paris Bonneville, vers 1800. On distingue l'appareil à cuvette qui caractérise la roulette de nos casinos.

Bibliothèque Nationale

L'histoire des jeux s'écrit souvent avec... des mots. "Roulette" ? vous avez dit "roulette" ? Commençons par fouiner dans les dictionnaires anciens et la littérature. Et, ô surprise, voilà le mot "attesté" dès 1725 sur un jeton qui porte, au revers, la mention JEU. DE.LA.ROULETTE.1725.

C'est alors un jeu tout nouveau, dont le succès provoque bientôt l'interdiction, que le *Mercure de France* d'août 1726 rapporte ainsi : "Le dix de ce mois, on a supprimé tous les Jeux de Roulette qui étoient établis en divers quartiers de cette Ville [Paris], & l'on croit que quantité de joüeurs de profession, que ce Jeu a donné lieu de connoître, seront éloignez de Paris."

Ange Goudar, dans son *Histoire des Grecs* (1757), raconte ainsi les premiers pas de la roulette : "Les hôtels de Gèvres et de Soissons causèrent une révolution chez les Grecs ["tricheurs"] (...). La Roulette paroissoit en être à l'abri. Le jeu avoit d'abord été imaginé pour que le Public pût jouer son argent en toute sûreté (...)."

"Mais un Grec géomètre trouva un moyen. Il fit faire une Roulette, où les Cases d'une couleur étoient plus grandes que celles de l'autre, de façon que ceux qui étoient du secret, se servant de la balle dont les Cases étoient plus grandes, avoient par là un avantage considérable".

Et de préciser : "Les Cases étoient blanches & noires, de façon qu'en faisant les Cases noires, par exemple, plus grandes que les blanches, il y avoit un avantage pour celui qui sçavoit la fripponnerie, parce qu'il choisissoit, prenoit la bale blanche & passoit plus facilement".

Que la roulette ait été une spécialité des hôtels de Gêvres et de Soissons, deux maisons de jeux tolérées, actives de 1720 environ à 1741, date de leur fermeture, un rapport de police, établi par l'inspecteur Pierre Pons en 1738, le confirme : "Hostel de Gesvre, ce 4 novembre 1738 (...), le sieur Lallemand (...) estoit a la table de la roullet...".

Une première définition

L'*Encyclopédie* de Diderot et d'Alembert est la première à définir enfin le jeu : "C'est un grand cercle divisé en portiques de couleur noire ou blanche, & numérotés. La petite boule d'ivoire qu'on jette dans le cercle & qui doit décider du sort des joueurs est poussée par une rigole d'où elle entre dans le jeu &, après avoir heurté contre divers rochers, elle va se rendre dans un des portiques noirs ou blancs. On gagne quand la boule tombe dans les portiques de la couleur ; & l'on perd quand c'est le contraire.". (Tome 14, 1765)

En 1788, P.N. Huyn *(La théorie des jeux de hasard, ou Analyse du krabs, du passe-dix, de la roulette,...)* se montrait plus précis : "*La Roulette* a quarante casses *(sic)*, vingt d'une couleur & vingt d'une autre. On fait circuler une boule qui fait gagner celle des deux couleurs où elle s'arrête. Dans les vingt casses de chaque couleur, il y en a une pour le banquier, qui a l'avantage lorsque la boule s'y arrête, de tirer ce qui a perdu, sans payer ce qu'elle devroit gagner.".

Dans les tripots du Palais-Royal

On le voit, la roulette avait du chemin à faire ! Ce chemin va pourtant être parcouru sous la Révolution, en ces quelques années qui voient se multiplier les maisons de jeu au Palais-Royal. Le jeu va véritablement s'y épanouir et prendre, sous la pression des fraudeurs, l'aspect mécanique que nous lui connaissons : cuvette tournant sur elle-même, alvéoles disposés en cercle, tableau à 36 cases plus un zéro, puis deux zéros.

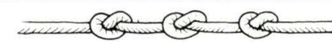
La gravure, qui date de 1799, montre bien tout cela. Le nouveau jeu fait alors des ravages et, en 1800 ou 1801, un "homme de loi" publie un pamphlet sobrement intitulé *A bas tous les jeux*, où il dénonce encore plus vigoureusement la roulette : "Le jeu le plus perfide et conséquemment le plus à la mode est *la roulette*, où pour commodité du peuple l'on joue à 5 sous le jetton, en sorte qu'au moyen de ce qu'on tire à l'heure cent coups au moins, qui sont tous pour le banquier, en faveur duquel il y a 37 numéros contre un, le pauvre artisan de même que le plus fort joueur est aussitôt allégé !...".

Dès lors, la mode et le rayonnement des tripots parisiens vont propulser le jeu dans les cercles des villes d'eau, qu'un décret de 1806 autorise : les casinos sont nés, la roulette les suivra partout.

Thierry DEPAULIS

Jeux de lettres

LES ANAGAMMES



Une anagamme est un mot formé de l'ensemble des lettres qui permettent de réaliser un 8-lettres à partir d'un 7-lettres donné. Ainsi, PLACENT admet en ajout les lettres de PAUMES, et ESCUDOS celles de TUERAI. (Les conjugaisons ne sont pas admises mais les féminins, pluriels et infinitifs sont autorisés ; le chiffre entre parenthèses indique le nombre de solutions et les mots peu courants sont signalés par un astérisque).

PLACENT + P = ________ *
+ A = ________ (2)
+ U = ________
+ M = ________ *
+ E = ________ (2)*
+ S = ________

ESCUDOS + T = ________ *
+ U = ________
+ E = ________ (2)
+ R = ________ *
+ A = ________
+ I = ________ (2)

LES ANAPHRASES



Pour comprendre les cinq phrases ci-dessous, remplacez les lettres des tirages correspondants, en en changeant l'ordre.

C E E E I M R R : Il . . . . la . . . . pour ses bons oeufs frais

A D E I N O S U : La démission du ministre . . . . a été très . . . .

A C E F I I R T : Le prestidigitateur . . . . n'avoir recouru à aucun . . . .

A E G I R R U : Il . . . . car il est très . . . .

C E E I R S T U : Les poteries fragiles sont . . . . pour plus de . . . .

LES MOTS CASSÉS



Groupez ces huit mots de 4 lettres deux à deux (un de chaque colonne). En mélangeant les lettres de chaque couple ainsi obtenu, vous devez trouver quatre mots de 8 lettres.

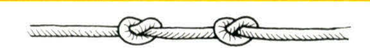






H O T E	P U C E
T A X I	C E N E
R O T I	M E R E
C O I N	P U N A

AGITER LE TIRAGE



Trouvez, pour chaque paire de définitions, les mots correspondants, sachant que ce sont des anagrammes.
Exemple - CAMELEON : lézard arboricole
- AMONCELE : réuni en tas

1) I _ _ _ _ _ R : **Donner l'ordre de**
I _ T _ _ _ _ : **Remplacement temporaire**

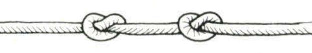
2) D _ _ _ _ _ N _ : **Se servit dans la caisse**
D _ _ _ T _ _ _ : **Mécène, bienfaiteur**

3) C _ _ _ L _ _ _ : **Associent deux à deux**
P _ _ _ T _ _ _ : **Concerne un point précis**

4) D _ _ H _ _ _ _ _ : **Très maigre, famélique**
A _ _ _ _ _ _ C _ : **Tenue de route**

5) L _ _ P _ _ _ : **Manquent, ratent**
O _ _ _ _ _ _ T : **Bien en chair**

LE MOT CLÉ



Chacun de ces tirages permet de former au moins deux mots de 7 lettres. Saurez-vous à chaque fois trouver la bonne anagramme et découvrir ainsi le "mot clé" ?

1) [| | | | | | ?] **A E E L M S S**
2) **A A E G I L L** [? | | | | | |]
3) [| | | | | | ?] **A A E L P T U**
4) **E E G I R S V** [? | | | | | |]
5) [| | | | | | ?] **A E G I L N P**
6) **D E G O R S U** [? | | | | | |]
7) [| | | | | | ?] **A E E R S S V**

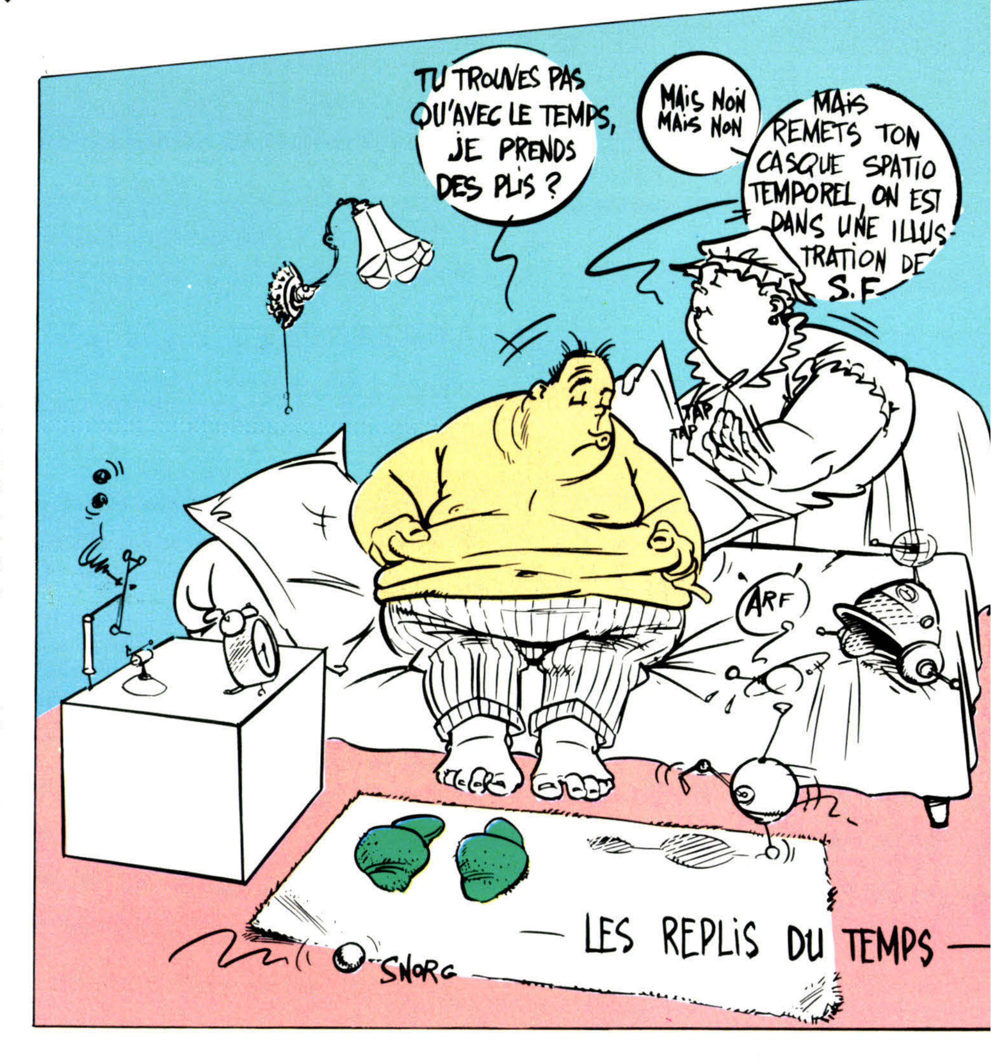
Benjamin HANNUNA et Bernard CARO

Solutions page 79

JEUX DE RÔLE

Anachronismes : Donjons & Plutons

Les replis du Temps et autres voyages à la H.G. Wells sont un sujet de scénarisation inépuisable et de cocasserie dépaysante. Comment James Bond se tirera-t-il des griffes de Sauron de Mordor ?



La littérature fantastique ou de science-fiction regorge de "strates temporelles" et autres "plis cosmiques", qui favorisent le voyage dans le temps et ses enfants que sont les anachronismes. Quand deux mondes différents se rencontrent, on a rarement le Temps de le perdre. Voici quelques idées de scénarios exploitables dans cette veine.

Le Führer des Anneaux

Pour l'Appel de Cthulhu (années 30)

Le célèbre Anneau du Seigneur a échoué, on ne sait trop comment (à vous de découvrir une correspondance étrange entre un volcan et un autre, le Vésuve par exemple...) entre les mains des sbires du Reichsführer Heinrich Himmler. Cet anneau pourrait faire des nazis les maîtres du Monde !

Vous avez reconnu là un thème archi-rebattu : *Les Aventuriers de l'Arche Perdue*. Pimentez la sauce d'archéologie et de rites innommables (la puissance de l'Anneau est toujours évocatrice...) qui ont mis la puce à l'oreille des espions allemands... et des Investigateurs.

L'Anneau maudit possède une caractéristique facile à utiliser : il rend invisible (et, accessoirement, cinglé !). Et vous pouvez vous débrouiller pour faire apparaître Tolkien au détour de l'aventure. Attention : les joueurs qui ont lu *Le Seigneur des Anneaux* ne doivent à aucun prix faire étalage de leurs connaissances car ledit bouquin n'a pas encore été écrit !

Magie antichar

Pour AD&D ou tout autre JdR médiéval-fantastique...

Un affreux sorcier a embauché une équipe de mercenaires étranges, "La Compagnie de la Mort Verte", équipés "d'armes magiques à la puissance phénoménale, qui transpercent de manière imparable et mortelle toutes les classes d'armures".

Et aïe donc : voilà un commando des US Marines (un d6 d'intelligence pour toute la section), parachuté, via une expérience spatio-temporelle ratée de la CIA, dans le monde que vous connaissez bien. Cette fois, c'est le thème de *Nimitz, Retour vers l'Enfer*, un peu arrangé, ou l'apothéose du calibre 5,56 OTAN au pays d'*Excalibur*.

N'en dites pas trop tout de suite. Dites : "Vous trouvez sur le sol du village brûlé de curieuses pièces de cuivre creuses, en forme de cylindre, et qui sentent une horrible odeur de brûlé. Le Paladin éprouve une répulsion particulière...".

Bien entendu, les joueurs comprendront très vite de quoi il retourne. Mais

ils devront se servir uniquement de leurs connaissances de PJ. Un bon test de Role Play, comme on dit.

Rédaction : "Un Hobbit s'empare d'un fusil M-16. Décrivez la scène...". Les questions d'armement sont de celles qu'on écarte. Exemple : une roquette antichar = une boule de feu, une balle de fusil = un missile magique. Et si vous en avez marre, finissez tout ça à la baïonnette. L'arme blanche, ça vous connaît !

Le Yoda était un gnome...

Pour Space 1889, Star Wars

Le chemin d'un univers à un autre passe par le Trou Noir, qui se trouve, comme chacun sait, quelque part dans l'Espace. Aussi, tous les véhicules à bricolage Warp et chaudière à plutonium sont-ils censés un jour ou l'autre se retrouver en orbite autour d'un monde inconnu, peuplé de "petits humanoïdes sympathiques aux pieds poilus" ou de "grands sauriens ailés dont le souffle est, d'après l'ordinateur de bord, de composante chimique H_2 en combustion rapide". Sortir un vaisseau accidenté des griffes d'un sorcier tenace peut être un exercice périlleux.

Au service du roi Richard

Pour James Bond

Scénarisez l'arrivée du roi des espions dans un monde quelconque, médiéval par exemple, mais pas forcément fantastique. L'Agent de Sa Majesté y poursuivra un affreux, voleur virtuose d'une machine à voyager dans le Temps mise au point par le MI 5.

Inspirez-vous de *La Cité des Eaux Mouvantes*, la première aventure de Valérian *(Christin et Mézières, Dargaud)*. Nul doute que James (ou un quelconque 00) devrait se créer rapidement une réputation de magicien de premier ordre, une aura très utile dans les société dites primitives.

Autre variante : James Bond échoue par hasard dans la forêt de Sherwood, où l'attend sans le savoir un célèbre agent de Sa Majesté : Robin Locksley 008. James Bond remportant le premier prix de tir à l'arc, grâce à un viseur laser... "Les sorciers au bûcher !" Vous voyez le genre...

Hier, l'Apocalypse

Pour les jeux post-apocalyptiques

Berlin XVIII, Twilight 2000, Hawkmoon, Shadowrun, Cyberpunk se prêtent assez bien à l'intervention de paradoxes temporels et d'anachronismes patents : soit sous forme de survivance d'artefacts ante-apocalyptiques (missiles nucléaires, sous- marins...), soit par des mutations à caractère spatio-temporel permettant aux aventuriers d'aller se promener çà et là dans le Temps.

Et pourquoi ne pas essayer, tâche périlleuse mais noble, d'aller extirper en 1990 les racines du mal qui a engendré les JdR susnommés ? Voir pour ça les films *Terminator* et *Retour vers le Futur*, sources inépuisables de scénarios. Les joueurs pourraient rencontrer leurs propres parents, ou même leur vraie personne en train de jouer un JdR !

Tout en souplesse

Certains JdR se prêtent mieux que d'autres, grâce à la souplesse de leurs règles ou l'universalité de leur propos, aux vagabondages farfelus dans les méandres poussiéreux du Temps...

Simulacres ou *MEGA*, par exemple, sont parfaits pour la balade et les sens-dessus-dessous paradoxaux. D'autres, axés sur des bases plus historiques qu'imaginaires, contiennent des règles aisément adaptables ou utilisables en cas de paradoxe *(Hurlements, Aux Armes Citoyens !)*.

Le mois prochain, nous verrons comment utiliser un anachronisme patent à l'intérieur d'un scénario traditionnel. Réglez la Machine sur "Mars 89", et n'allez pas, d'ici là, tomber dans une faille spatio-temporelle !

(A suivre)

Pierre GRUMBERG

Petite bric-à-bracographie

Films

• **Nimitz, Retour vers l'Enfer** - Un porte-avions américain se retrouve, grâce au miracle de l'imagination hollywoodienne, projeté dans le Pacifique, à la veille de Pearl Harbor. Les Zero n'en reviennent pas...

• **C'était Demain** - Jack L'Éventreur débarque dans les États-Unis des années 80, poursuivi par le père Herbert George W., inventeur d'une machine célèbre...

• **Terminator** - Un affreux robot déguisé en Arnold Schwarzenegger débarque en plein XXème siècle pour tuer la mère d'un héros du futur, vainqueur final d'une guerre apocalyptique opposant hommes et machines. C'est bourré de paradoxes inexpliqués et dégoulinant de bons sentiments et d'hémoglobine : un classique !

• **Au coeur du Temps (série TV)** - Ah ! le charme des sous-pulls soixante-cinqards déboulant dans la Préhistoire, la Rome antique, la Guerre de Sécession, Pearl Harbor la veille de..., etc. Un monument d'inspiration.

Bédés

La série des Valérian est un des meilleurs exemples d'intervention temporelle à caractère paradoxal (I.T.C.P). On notera surtout le premier, *La Cité des Eaux Mouvantes*, et les quatre derniers volumes (*Métro Châtelet* et la suite...). Excellent.

Bouquins

Le mètre-étalon reste l'inégalable trilogie "Les Danseurs de la Fin des Temps", signée Michael Moorcock : *Une Chaleur Etrangère, Les Terres Creuses, La Fin de Tous les Chants (Denoël, collection Présence du Futur)*. Les aventures spatio-temporelles de Jherek Karnelian, insouciant habitant de la Fin des Temps, amoureux d'une femme de l'Albion victorienne. En plus, c'est drôle !

La Machine à Voyager dans le Temps (H.G. Wells, Folio) a ouvert la voie au phénomène. A relire très souvent.

Michael Moorcock décrit également dans *Stormbringer* (le dernier épisode de la saga d'Elric le Nécromancien, édité aux *Presses de la Cité*) l'irruption du héros dans le Moyen Age réel.

Dans la série "gags", lisez donc le premier chapitre du *Roi Entêté*, trilogie semi-délire signée Sprague de Camp, où un typique habitant de médiévalité-fantastique se retrouve coincé (après une bidouille magique un peu ratée...) au milieu d'une autoroute. La description est instructive. S de C aurait fait un MD hors pair.

René Barjavel a écrit il y a bien longtemps un chef-d'oeuvre du paradoxe temporel : *Le Voyageur Imprudent*. Peut-on tuer quelqu'un dans le passé sans changer l'avenir ? Et si cela empêche la naissance du meurtrier, comment a-t-il pu tuer, etc. Maux de tête pour des générations entières d'écrivains de SF.

GRANDEUR NATURE

Gégène, mode d'emploi

Un scénario tout cuit, c'est bien. Mais une recette pour le mitonner vous-même, c'est encore mieux ! Au menu de ce mois-ci : des enquêteurs, des victimes et quelques assassins...

Vous l'avez compris : le Gégène emprunte à ses respectables parents (la Murder Party - Pan ! - et le Killer - Aargh ! -) deux atouts considérables :
— pouvoir être joué au cours d'une unique soirée ;
— offrir à tous les joueurs le même but, et des chances égales de l'atteindre.

Ajoutons qu'un simple appartement suffit à son bon déroulement pour obtenir... ô surprise ! le cocktail tant prisé du théâtre classique : unité de temps, de lieu et d'action, s'il vous plaît !

Et de théâtre, il est bien entendu question, dans un jeu Grandeur Nature. Inutile de préciser, d'ailleurs, que si les joueurs ont un but identique, leurs rôles doivent être nécessairement dissemblables : plus le nombre de participants est élevé, plus l'intrigue doit être riche, composite, ramifiée.

Une intrigue ? facile à dire ! Faut la pondre, et c'est pas de la tarte ! Mais que les croqueurs de mystère se rassurent, voici de quoi relever leurs plats...



C'est vous le chef

Si le Gégène épouse si bien le déroulement d'une enquête policière, c'est qu'il exige des suspects (qui sont aussi, ne l'oublions pas, des enquêteurs en puissance - voir J & S n°4 et n°5 -) une réflexion et un comportement réalistes. Tant que la vérité n'aura pas éclaté, en effet, ils devront faire la preuve de leur innocence, voire procéder eux-mêmes au recoupement des indices et des révélations de chaque participant.

Nous avons vu le mois dernier une manière originale de renouer avec le fameux coup de théâtre qui doit clore une intrigue digne de ce nom : aucun des suspects n'était finalement coupable. Le roman policier offre une panoplie inépuisable d'effets du même acabit. Il n'y a qu'à s'y plonger pour y trouver son compte. Imaginez par exemple que tous les suspects soient coupables, ou que la victime... morde toujours la vie à belles dents !

Bien sûr, il s'agit là des dernières extrémités auxquelles on peut avoir recours. Posons, plus simplement, les bases de votre futur scénario... Il s'agit d'une recette de base "saucisson de funambule à la mousseline". Moins indigeste qu'il y paraît, ce plat vous permettra de tester vos talents de grand chef. A partir de cette recette, vous pourrez ensuite composer vos propres intrigues. Et même si vous n'êtes encore qu'un demi-sel, dans moins d'une page, vous serez sur la bonne voie pour devenir un vrai cordon bleu. A vos fourneaux !

Faites mousser l'alibi

"Madame Ker Maisse, funambule de son état, a été étouffée chez elle avec ses rideaux de mousseline". Bon. Prenez les suspects : tous connaissaient, à des degrés divers, la malheureuse victime. Il vous suffit à présent d'élaborer un alibi pour chacun d'eux. A l'heure où se déroulait le drame, en effet :
— Gilles Keurke était en scène, au Cirque d'Hiver ;
— Monsieur Sploc se lavait les dents ;
— Gégé Kof était au cinéma, où il a vu *Coco Bauer* ;
— Lou Hourra était dans sa loge ;
— Mac Toy roupillait ;
— Seccotine se rinçait le gosier.

L'enquête est censée se dérouler le len-

demain du drame. Premier réflexe des enquêteurs en début de partie : vérifier le bien-fondé de ces affirmations...

Saupoudrez de quelques indices

Deux ou trois journaux posés négligemment sur la table de la victime fourniront un excellent support. Vous y insérerez quelques articles "maison" : une critique vantant le talent de Keurke dans sa représentation de la veille, une autre page étalant les programmes de cinéma, parmi lesquels *Coco Bauer* ne figure pas...

Glissez d'autres indices sur les lieux même du drame, par exemple :

— un paquet de cigarettes brunes sur une étagère (c'est à la victime) ;
— un mégot de cigarette blonde dans le cendrier (là, ce n'est pas à elle) ;
— une lettre pliée entre deux livres : "Mon amour, pourquoi faut-il nous cacher encore, puisque tu ne l'aimes plus...", etc. ;
— une empreinte de pas dans le corridor ;
— un cheveu sur l'oreiller ;
— un bouton sur le tapis ;
— etc.

Faites rissoler les suspects

Vous n'êtes pas obligé de recourir à tous les indices. Mais bon ! Supposons que vous y teniez absolument. Votre intrigue commence déjà à prendre forme... Éliminez d'office certains suspects : Lou Hourra (qui ne fume pas), Monsieur Sploc (qui fume le cigare). Tous les autres préfèrent les blondes.

Puis précisez les faits : la lettre d'amour est signée G. K. (Gilles Keurke ou Gégé Kof ? aïe, ça se corse). L'empreinte de pas est, visiblement, celle d'une chaussure d'homme. Le cheveu, noir geai, ne peut appartenir qu'à Gégé Kof ou Monsieur Sploc (mais ce dernier est hors de cause). Le bouton, enfin, provient d'un costume de dompteur (prévoyez-en deux parmi les suspects : Mac Toy et Seccotine)...

Il ne s'agit que d'un exemple. Simple, mais efficace. Vous pourrez broder à loisir sur les relations personnelles des suspects, leurs mobiles éventuels, la reconstitution des faits, etc. Il suffit, dans une intrigue comme celle-ci, de procéder par élimination pour découvrir le coupable. Les enquêteurs doivent donc partir des faits vérifiables :

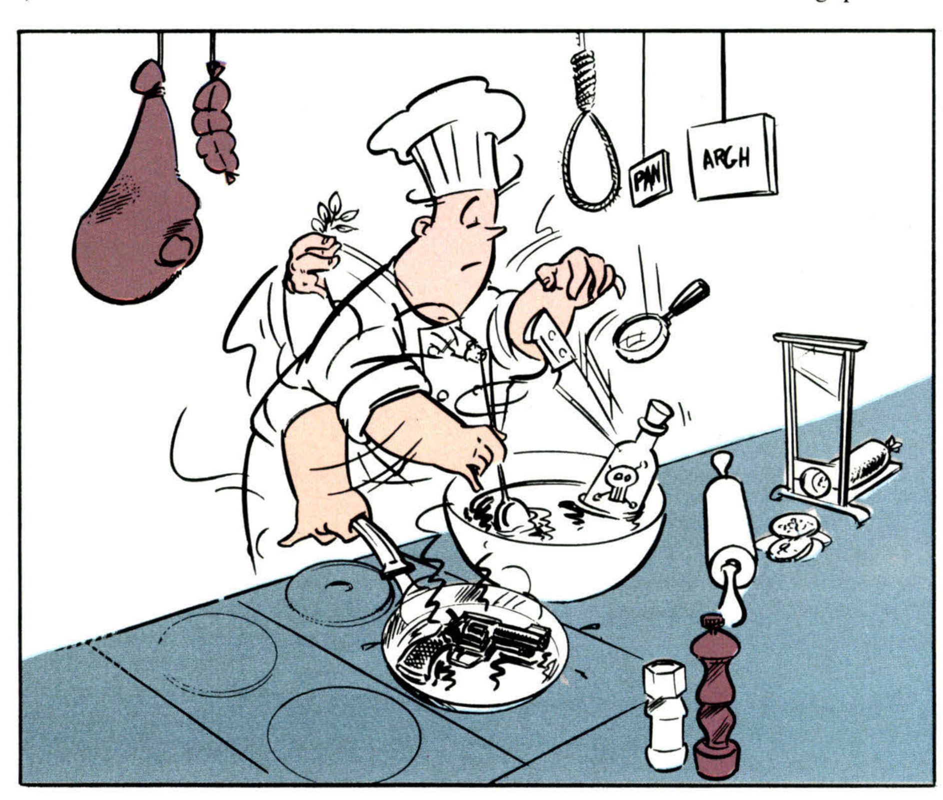
a) Keurke était bien en scène (voir le journal) ;
b) Gégé Kof ment (idem) ;
c) il y a un mégot de cigarette blonde dans le cendrier ;
d) Lou Hourra ne fume pas ;
e) Monsieur Sploc fume le cigare ;
f) le cheveu appartient sans doute à Gégé Kof (la lettre d'amour est signée G. K.) ;
g) l'assassin est un homme (voir l'empreinte de pas et le "tu ne l'aimes plus..." de la lettre d'amour) ;
h) le bouton appartient soit à Mac Toy, soit à Seccotine ;
i) Seccotine est une femme.

Accommodez à votre façon

Les variations possibles sur le même thème sont innombrables. Il n'est besoin que de modifier la nature des différents indices découverts. C'est-à-dire :

— la profession, les habitudes, l'emploi du temps des suspects et leurs relations avec la victime,
— les traces laissées par le coupables sur les lieux même du drame (mégots, empreintes, etc.).

Le mobile du crime sera logiquement déduit des indices qui précèdent. Plus le nombre de suspects ayant une raison sérieuse d'éliminer la victime sera grand, plus il faudra suivre de pistes, et meilleure sera l'intrigue. Alors... à vous de jouer !



Mijotez le coupable à l'étouffée

Qui reste-t-il ?

Bien entendu, les soupçons doivent converger en masse dans une fausse direction. Le Gégé en est littéralement écrasé : il fume, il ment, il écrit à la victime et pose sa signature sur l'oreiller. Mais voilà : tous ces indices concordent précisément avec le contenu de la lettre. Il aimait la victime ("mon amour") et devait s'en cacher (d'où le mensonge du cinéma).

Et puis, surtout... il n'est pas dompteur, sacrebleu ! Le pauvre Mac Toy aura donc découvert le mégot laissé par son rival dans le cendrier de la victime après une soirée d'amour, aura arraché des aveux à Ker Maisse et perdu un bouton dans son ultime lutte vengeresse. Élémentaire...

Dominique TELLIER

Le mois prochain, ne ratez pas notre concours "spécial Gégène" : de superbes cadeaux pour les meilleurs scénaristes ; affûtez vos crayons !
Quant à notre prochain scénario, il s'intitulera "Partie de chasse". Encore un coup des écolos (cf. p. 42-47) ? Mystère...

Cosmos

Deux familles d'Extraterrestres affamés engloutissent un astéroïde !

Nombre de joueurs : 2
Durée : 15 à 20 minutes

Matériel
— 1 plateau représentant un astéroïde ;
— 5 pions "Extraterrestres" (E.T.) par joueur ;
— 32 pions "cosmos".

But
Éliminer les pions adverses.

Règles
1 - Les joueurs placent un de leurs pions E.T. sur le plateau, à tour de rôle, jusqu'à ce que tous les pions soient en place.
2 - Le joueur qui dirige les rouges commence. Il déplace l'un de ses pions d'une case dans l'une des six directions possibles (figure 1). Puis c'est au tour de son adversaire, et ainsi de suite.

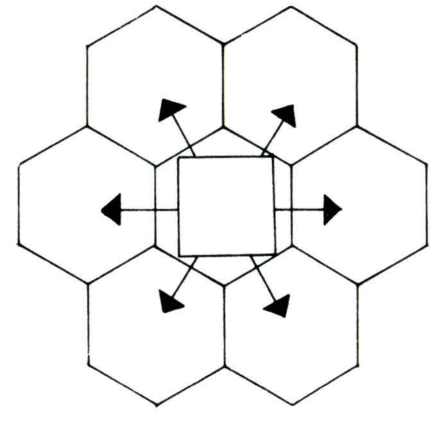


Figure 1
Déplacement des pions.

3 - Le déplacement est obligatoire. Un pion ne peut pénétrer que dans une case inoccupée (il ne doit s'y trouver ni pion E.T., ni pion "cosmos" - voir plus loin -).
4 - La case qu'un pion vient de quitter peut, au choix :
- être laissée vide,
- être dévorée.
Dans le second cas, le joueur place un pion "cosmos" sur cette case (figure 2).

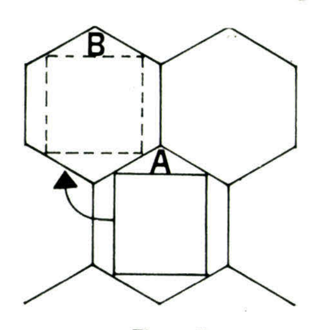


Figure 2
Le pion passe de la case A à la case B. Le joueur place un pion "cosmos" sur la case A qu'il vient de quitter.

5 - Lorsqu'une ligne continue de pions "cosmos" coupe l'astéroïde en deux, on compare la taille respective des deux morceaux. Celui qui compte le moins de cases se sépare du plus grand : tous les pions E.T. qui s'y trouvent sont éliminés et retirés du jeu (figure 3). Si les deux morceaux de l'astéroïde ont un nombre égal de cases, la partie est considérée comme nulle.

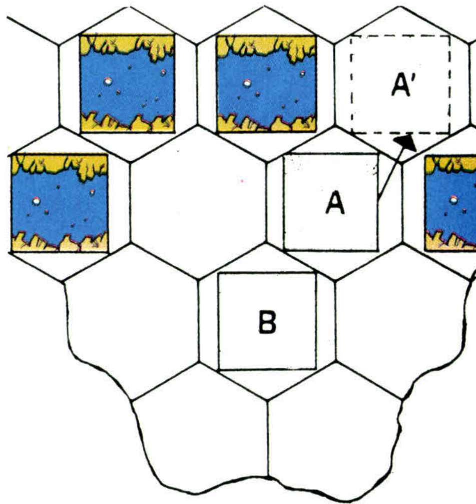
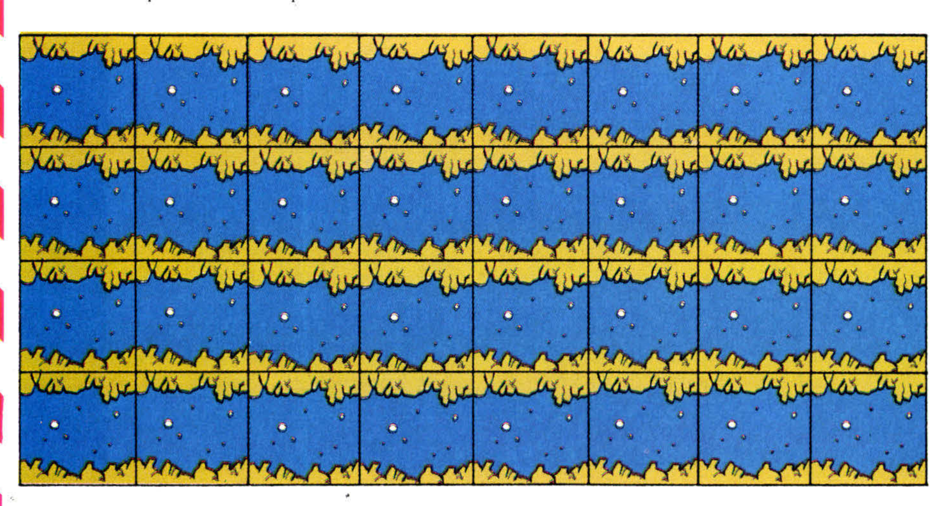
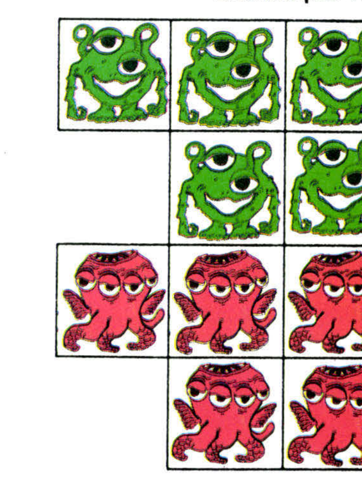


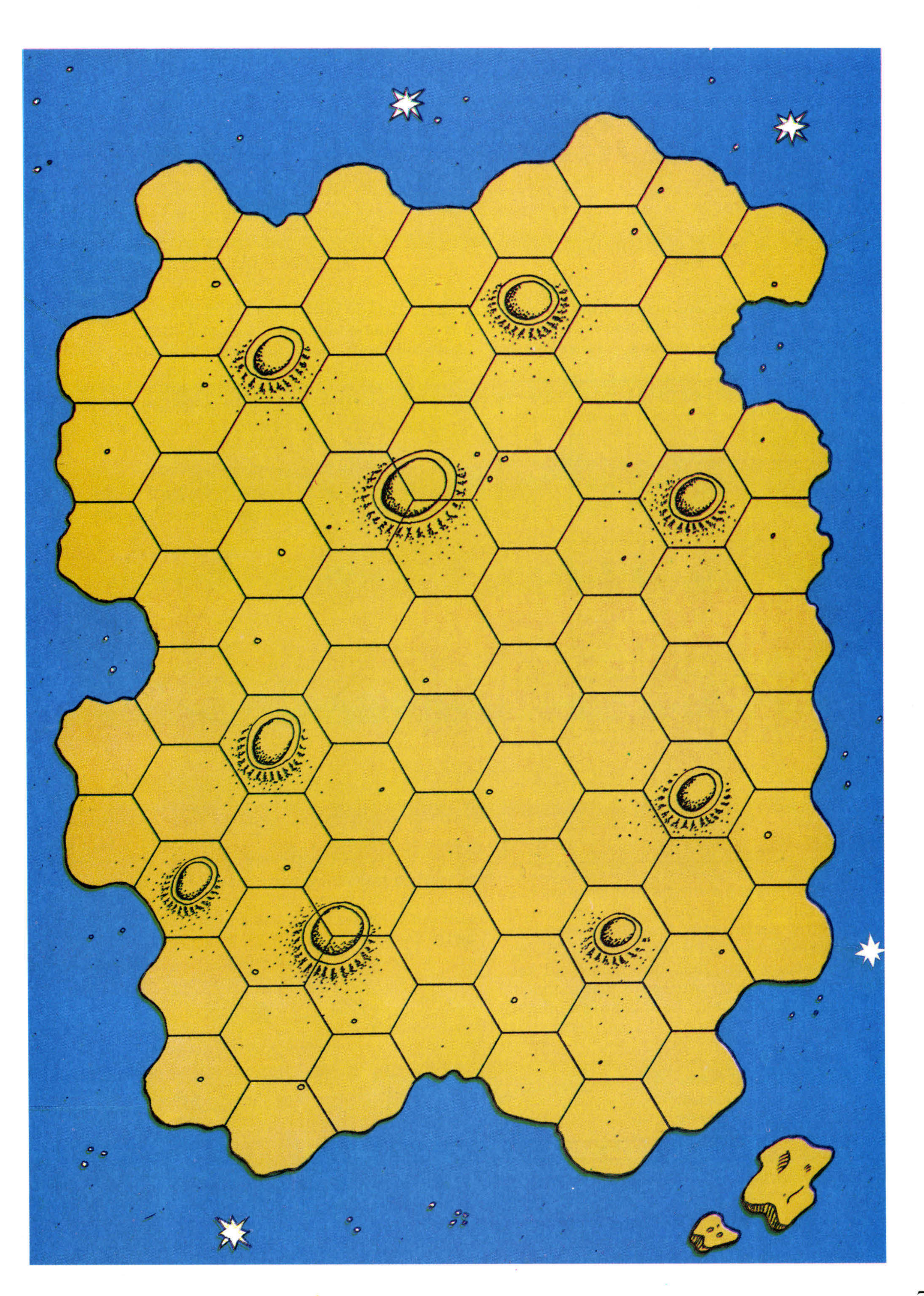
Figure 3
Le pion A passe en A'. Le joueur place un pion "cosmos" sur la case qu'il vient de quitter et le morceau d'astéroïde se détache. Le pion B est éliminé.

6 - Les joueurs continuent à déplacer leurs pions sur le plus grand morceau de l'astéroïde... Lorsque celui-ci est à nouveau coupé en deux, le morceau le plus petit s'en sépare, et ainsi de suite.
7 - Le gagnant est le joueur dont un pion au moins reste en jeu ou, à défaut, le joueur qui possède le plus grand nombre de pions lorsqu'aucun de ceux qui restent en jeu ne peut plus se déplacer.

Dominique TELLIER







Casse-tête

PAS PLUS D'UNE PAR COLONNE



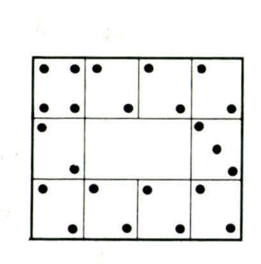
Pour commencer ce casse-tête (assez difficile, il est vrai), vous devrez placer horizontalement ces douze mots dans la grille 9 x 12 ci-dessous, à raison d'une lettre par case.

CHEVAL									
NICKEL									
BUVARD									
TROMPE									
CANARD									
ESPION									
LUDION									
VERGER									
TULIPE									
ESQUIF									
FLACON									
OIGNON									

Les six cases contenant un même mot devront bien entendu être contiguës, la première lettre pouvant se trouver dans l'une quelconque des quatre premières cases. L'essentiel est que, une fois tous les mots placés, toutes les lettres contenues dans une même colonne soient différentes. Comment devrez-vous placer chaque mot dans la grille pour y arriver ? La solution est unique.

LE JEU DES DÉPARTEMENTS

Par quelle lettre faut-il remplacer chaque point pour qu'avec l'ensemble des lettres contenues dans deux carrés consécutifs quelconques, on puisse toujours écrire le nom d'un département français, indépendamment des deux carrés choisis ? Un même carré ne pourra contenir deux lettres identiques.



BILLARD CIRCULAIRE

Ne riez pas, le billard circulaire existe ! J'en ai vu un, à trous, dans un café de Seine-et-Marne.

Une bille est placée à 70 cm du centre d'un plateau de billard d'un mètre de rayon.

Pour réussir ce coup, il faut qu'après trois rebonds successifs sur la bande, la bille repasse par sa position de départ, avant le quatrième rebond. Ce qui n'est pas le cas sur la figure 1.

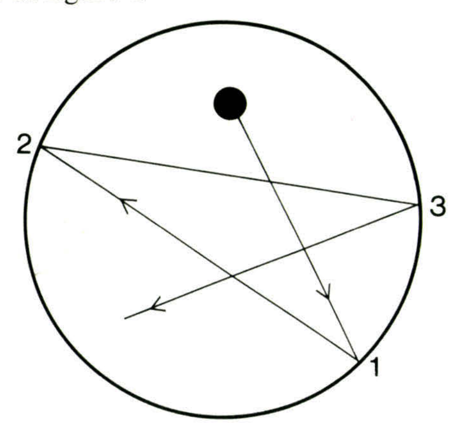


Figure 1

Combien existe-t-il sur la bande de points d'impact possibles pour le premier rebond, afin que le coup décrit ci-dessus soit possible, la bille étant placée au départ à 70 cm du centre ? Les trajectoires sont rectilignes et les rebonds sont parfaits. Après chaque rebond, la trajectoire suivie par la bille est symétrique de la trajectoire précédente par rapport à la droite passant par le centre O du cercle et le point d'impact I (cf. figure 2).

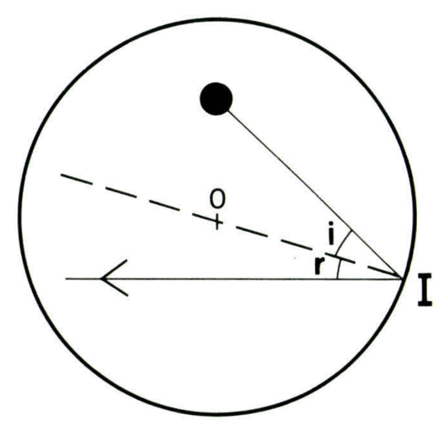
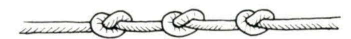


Figure 2 (i = r)

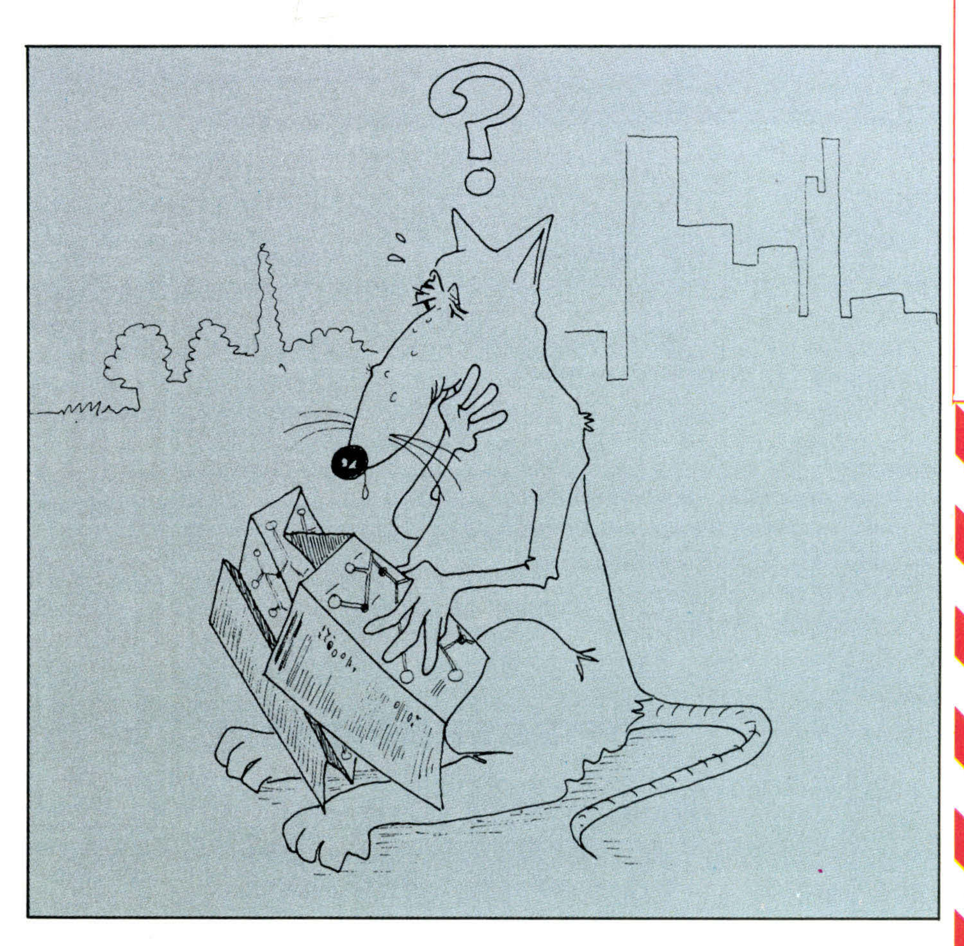
LA COURSE DU RAT



Le Rat des Villes va visiter le Rat des Champs. Il peut suivre le grand collecteur pendant 240 m, y accédant par une canalisation perpendiculaire distante de 120 m de cet égout, puis atteindre le domicile du Rat des Champs, situé lui aussi à 120 m perpendiculairement. Ce trajet lui permet une vitesse de 5 km/h.

Il peut aussi traverser, en coupant par des galeries transversales pour rejoindre l'égout principal ; il ne peut alors aller qu'à 4 km/h, et faire de même à partir de l'égout vers le domicile du Rat des Champs, sa vitesse maximale (ces galeries étant encore moins praticables) tombant alors à 3 km/h.

Quel trajet doit-il utiliser pour se rendre chez son ami en un minimum de temps ?



Solutions pages 82-84

LOUIS THÉPAULT

CARTES DE LETTRES

Comment faut-il placer les quatre cartes de 3 x 3 sur la grille de 5 x 5 pour que toutes les rangées et toutes les colonnes forment un mot ?

Toutes les lettres de chaque carte ne seront pas utilisées, car certaines seront recouvertes par une partie d'une autre carte placée par-dessus. (L'un des mots verticaux est un prénom masculin.)

A	T	E
L	A	N
A	N	T

1



E	T	R
N	A	I
A	N	N

2

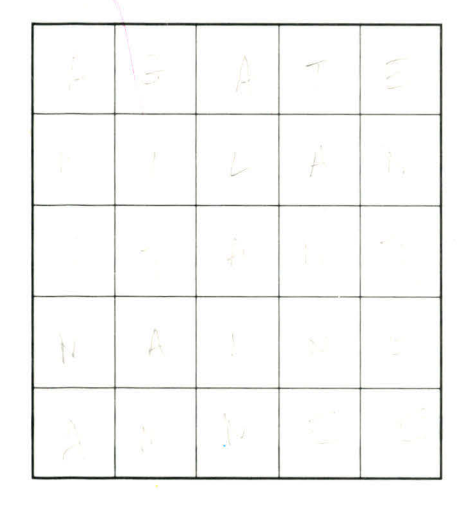
P	I	R
I	N	E
N	E	E

3



A	G	I
M	I	T
O	T	E

4



Solution page 84

Bernard MYERS

• Vous avez un micro-ordinateur à vendre ?

Annoncez-le dans la rubrique "VENDS".

• Vous cherchez des partenaires pour les jeux de rôle MEGA et MEGA 2, édités par JEUX & STRATÉGIE ?

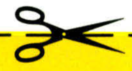
N'hésitez pas à le signaler dans la rubrique "CHERCHE PARTENAIRE(S)", un ami lecteur de votre ville ou votre département vous lira forcément.

• Vous organisez un championnat de jeux mathématiques dans votre ville et vous n'avez pas de budget pour en parler haut et fort ?

Les annonces de JEUX & STRATÉGIE sont là pour vous aider, faites-le savoir dans les "MANIFESTATIONS LOCALES".

Vous l'avez compris, les cinq rubriques des petites annonces de J&S - "VENDS", "ACHETE", "ÉCHANGE", "CHERCHE PARTENAIRES" et "MANIFESTATIONS LOCALES" - sont là pour vous rendre service.

Alors, vite, remplissez le bon ci-dessous, joignez-y votre règlement (30 F la ligne) et vous serez présent dans le prochain numéro de JEUX & STRATÉGIE. Si vous vous abonnez au magazine, vous bénéficierez d'une petite annonce gratuite de 7 lignes.



PETITES ANNONCES

Renvoyez ce bon, accompagné de votre règlement, sous enveloppe affranchie, à :

JEUX & STRATÉGIE - Petites Annonces, 33, rue Faidherbe - 75011 PARIS.

Les annonces doivent nous parvenir avant le 10 du mois de parution. 30 F TTC la ligne de 31 signes ou espaces. Annonces encadrées : ajoutez 100 F TTC. (Tarifs valables jusqu'au 30-06-90). Une facture peut vous être adressée sur demande.

Je désire faire paraître dans JEUX & STRATÉGIE la petite annonce suivante :

|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Je coche la case correspondant à la rubrique souhaitée :

☐ Vends ☐ Achète ☐ Echange
☐ Cherche partenaires
☐ Manifestation locale

Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal.

☐ Je profite de l'occasion pour m'abonner à J&S pour un an au tarif préférentiel de 220 F (au lieu de 280 F). Dans ce cas, la petite annonce de 7 lignes que je vous adresse est gratuite.

.... **lignes x 30 F, soit** .... **F**

Encadré sur fond grisé (+100F) = ... **F**

TOTAL : .... **F**

NOM : ....
Prénom : ....
Adresse : ....
....
Code postal : ....
Ville : ....
Téléphone : ....

J&S se réserve le droit de refuser toute annonce qui ne serait pas à sa convenance.

VENDS

• Figurines Citadel, 6 F pièce. Possible peintes main, 18 F. M. Enrick Nieto. Tél. : (1) 45 76 53 36.

• Stormbringer + suppléments 350 F. Les Aigles 200 F + Friedland 90 F. Tél. : 77 32 81 92 (Christophe).

• Échiquier électronique par excellence 2000 F. Tél. : (1) 48 86 44 59 (soir).

• En boîte Original Novag Super Expert 8 K 5 Mhz. Écrire Roberto Bergamasco - Altenhof 11 - 5400 KOBLENZ - ALLEMAGNE. Tél. : (19) 49 261 84640 (soir). Prix 3000 F.

• Nombreux jeux de rôle (JRTM, Chill, Star Frontiers...) + ZX Spectrum + 2 avec nombreux jeux (720°, Wizard's Lair, Space Marrier, Beyond the Ice Palace, etc.).
Nombreuses revues (J&S, Casus Belli, Chroniques d'Outre-Monde, Info Jeux, Graal...).
Jeux (en moyenne) : 100 - 120 F. ZX Spectrum + 2 : 1500 F.
Revues : 10 F l'une. Figurines aussi (Orcs et JRTM) : 30 F les 8.
Tél. : 88 95 08 05.

• J&S N° 1 à 60 (collection complète). Tél. : 49 72 69 24 après 20 h.

• 1000 F CPC 664 M + 150 jeux. Tél. : (1) 60 60 71 59.

• Apple IIc + nombreux accessoires dont moniteur couleur et beaucoup de jeux. Tél. 54 22 92 22 - 5500 F.

• Amirauté, Diplomacy, Risk, 80 F chacun. Tél. : (1) 42 70 18 85.

CHERCHE PARTENAIRE(S)

• Cherche partenaires dans le 78 pour créer club. Cherche Oeil Noir, extension n° 1, bas prix.
Tél. : (1) 39 55 32 59 (Frédéric)

• Cherche correspondants pour échanger des scénarios de JdR et de wargame. Tél. : 21 02 63 77.

ACHETE

• Recherche le n° 2 J&S (ancienne formule) 1981. Recherche, achète tout article traitant du film Quintet, de Robert Altman (1979) ou du jeu. Tél. : 43 24 03 42 ou Goutard Ludger, 4 rue de la Paille, 72000 LE MANS.

• Recherche wargames à un prix intéressant. M. Laurent POUILLEZ, 31 rue Sadi Carnot - 62290 NOEUX LES MINES. Tél. : 21 02 63 77.

PAGE 31

L'Escamot

ETA-TATE-LATTE-TOTALE
PALETOT-PELOTANT-PENTHOTAL
HEPTATHLON-PENTATHLON

Mini-tirages

NATURE-AURIGE-SABINE-CASOAR
MYGALE-OPINEL
SURJET-OBSCUR-MINIUM-UNIEME

La Filière

ANIS-NAINS-NANTIS-SIGNANT
SINGEANT-FEIGNANTS

Les Solitaires

EMPRUNTES-CONTRIBUE
INDELICAT-OZONATEUR
PERDITION
PRUDERIES-TOTALISER

Le coup de Jarnac!

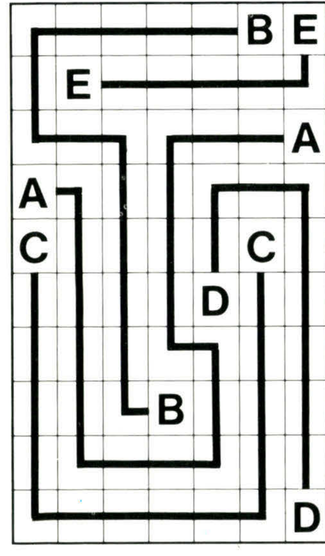
NIAULES-JULIENAS-JUXTAPOSE
JUSSIF-SUIFES-CARNIER
RACINER-RICANER-JERRICAN
JUNIORS-ASSUJETTI-JOICE

PAGE 32

Troisième colonne

MENTON : première et dernière lettres du premier mot, deuxième et avant-dernière lettres du deuxième mot, troisième lettre à partir du début et de la fin du troisième mot.

Jeu de piste



Marché intergalactique

Le plus : des Délices de Sirius à 19 D le kg (3 kg) Le moins : des Bandji Altariens à 9 D le kg (1 kg). Un client a acheté 1 kg de A (selon l'initiale de la première lettre), 2 kg de C, 1 de D et 1 de E : 3 + 14 + 14 + 19 + 27 = 77. L'autre a acheté 1 kg de A, 1 kg de B, 2 kg de D et 1 de E : 3 + 9 + 19 + 19 + 27 = 77.

PAGE 33

Nombres croisés

1 - Hor. : 23229-5367-999-123-60606 **Vert.** : 25916-33-20- 26936-279-916
2 - Hor. : 27858-88-40-30030-2982-1111 **Vert.** :2832-78091-081-54321-800

PAGE 34

Mots croisés

Hor. : 1 Apocalypse. **2** Télévision. **3** Trésorerie. **4** Rio - Rare. **5** Aplati - Sig. **6** Chérots - OI. **7** Té - In - Cinq. **8** Irma - RER. **9** Oie - Ménage. **10** Négligents.

Ver. : 1 Attraction. **2** Périphérie. **3** Olé olé - MEG. **4** Ces - Aria. **5** Avorton - Mi. **6** Lirait - Reg. **7** Yser - Scène. **8** Pires - Iran. **9** Soi - Ion - GT. **10** Énergiques.

Hor. : 1 Nouvelle cuisine. **2** Ordinaire - Renom. **3** Né - Trente - Cap. **4** Nitrate - Ta - Chio. **5** Elvire - Frisé - Li. **6** TL - Étésien - Sels. **7** Tourista - Eus - Es. **8** ENA - ONU - Verso. **9** Pic - Céleri. **10** Décaler - Vin. **11** Érotique - Attelé. **12** Peureux - Ure - Rem. **13** Accolé - Osé - OA. **14** Ruelles - Scipion. **15** Tétées - Dé - Canut.

Ver. : 1 Nonnette - Départ. **2** Oreillons - Reçue. **3** UD - TV - UA - Doucet. **4** Vitrier - Pétrole. **5** En - Artificielle. **6** Lattées - Caquées. **7** Lire - STO - Lux. **8** Ere - Fiancée. **9** Centre - UER - Ussé.

Suite page 80

10 Taine - Arec. **11** Ire - Uvéite - Ic. **12** Se - Cesser - OPA. **13** Inch - Riverain. **14** Noailles - Ile - Ou. **15** Empoissonnement.

PAGE 35
Othello

1 - Noir doit jouer A1. Comme tous les pions de la grande diagonale B2-H8 sont blancs, ce coup ne retourne pas B2. Blanc n'a donc pas accès à B1 et doit passer. Noir termine alors la partie en jouant B1 et gagne 37-27. Si Noir joue B1, il retourne B2, ce qui permet à Blanc de prendre le coin A1, conservant ainsi les pions de la colonne A et gagnant 35-29.

2 - Pour déterminer le bon coup, il suffit de compter le nombre de pions que Noir rajoute quand il joue et de soustraire le nombre de pions que Blanc enlève.
Ainsi, si Noir joue C8, il retourne 5 pions (C4, C5, C6, C7 et D7), en pose un (donc +6). Blanc répond D8, retournant 4 pions (C8, C7, D6 et D7) (donc -4). Total : + 2. Noir aura deux pions de plus à la fin que maintenant, et gagnera donc 34-30.
Si Noir joue D8, il retourne 3 pions (D5, E7 et F6), en pose un (donc +4). Blanc répond C8, retournant 5 pions (D7, E6, F5, G4 et D8) (donc -5). Total : -1. C'est moins bien, et Noir perd 31-33.

3 - Si Noir joue A1 tout de suite, il ne retourne aucun pion de la grande diagonale B2-H8 ; Blanc répond A2, Noir H6, Blanc H7 et Noir perd 31-33.
Mais si Noir commence par jouer H6, il retourne F6, ce qui lui permettra de retourner aussi B2, C3, D4 et E5 lorsqu'il jouera en A1. La partie se termine par H7, A1, A2 et Noir gagne 34-30 ! Même quand il reste deux régions disjointes, il n'est pas toujours indifférent de jouer d'abord dans l'une ou l'autre.
H7 ne marche pas car Blanc répond H6, qui retourne G7. Noir n'a alors toujours aucun pion sur la diagonale.

PAGE 36-37
Bridge

1 - Vous fournissez un petit ♥ du Mort, Ouest fait les deux premières levées, et rejoue ♥. Vous défaussez un petit ♣ du Mort. Vous continuez par ♠ pour l'As. Le Roi n'est pas sec ; vous rejouez Atout, Est prend, et rejoue Atout. A ce stade du coup, pour faire vos dix levées, vous devez espérer soit les ♦ 3-3, soit un squeeze ♣-♦. Le seul joueur que vous pouvez squeezer est Ouest, qui n'a pas le Roi de ♣. Il faut donc espérer qu'il possède le Valet et partir de la Dame pour transférer la garde à ♣ sur Ouest, qui succombera sous le défilé des atouts.
Remarque : cette ligne de jeu échouera si Est trouve la remarquable défense qui consiste à ne pas couvrir la Dame de ♣.

2 - Pour gagner ce chelem, il faut d'abord comprendre que l'impasse au Roi de ♣ ne sert à rien. En effet, si elle échoue, vous n'avez plus de solution gagnante, à part le Roi de ♠ sec ; et si elle réussit, vous n'avez pas encore gagné. Pour prendre votre meilleure chance, vous faites la levée avec l'As, vous enlevez les atouts adverses, puis vous jouez Roi de ♦ et ♦ vers le 10 en tentant l'impasse à la Dame sur Ouest, le seul côté où vous pouvez capturer une Dame quatrième. L'impasse réussit : vous n'avez plus qu'à rentrer en main, recommencer l'impasse, et défaussser votre ♣ perdant sur l'As de ♦.

PAGES 38-39
Échecs

1 : 1...Ta1+! 2.Cxa1 Fa2 (ou 2...Da2) mat. (Byrne-Kortchnoï, 1967).
2 : 1...Dxg3+! 2.fxg3 Rxg7 et les noirs ont une finale archi-gagnante. (Tal-Kortchnoï, 1958).
3 : 1.Rf2! Cd4 (1...Fh5 2.g4 Cxh4 3.Dg3 Dd4+ 4.Rf1 coûte aussi une pièce) 2.Te3! et la Dame se trouve prise au piège. (Kortchnoï Petrossian, 1965).
4 : 1...Tc4+! 2.Rd2 Tc1!! (Une magnifique interception) 3.f4 (3.Cxc1 ou 3.Rxc1 permettent 3...h2 et l'apparition d'une Dame noire) h2 4.Cf2 Tf1! et les noirs gagnent. (Averbakh-Kortchnoï, 1965).
5 : 1...Txf2!! 2.Fxf2 (2.Txf2 d1=D+ 3.Tf1 Dxf1 mat, et 2.Tfa1 Tf1+! ne sauvent pas les blancs) Dxf2+!! 3.Txf2 d1=D+ 4.Tf1 Dxf1 mat. (Matanovic-Kortchnoï, 1956).
6 : C'est mat en cinq coups : 1.Txg7+!! Rxg7 (1...Rh8 2.Dxf8 mat) 2.Fd4+ Rg8 (2...Rh7 3.Df7+ Fg7 4.Dxg7 mat) 3.De6+ Rh7 4.Df7+ Fg7 5.Dxg7 mat. (Kortchnoï-Portisch, 1987).
7 : 1...Fe4!! (dégagement de la deuxième rangée et interception de la diagonale du Fou c6) 2.Fxe4 (2.Db8+ Rh7 ne change rien) Txg2+! 3.Fxg2 Df2+ 4.Rh2 Dxg2 mat. (Larsen- Kortchnoi, 1968).
8 : 1.Fxe5! dxe5 2.Tf8+! Txf8+ Rd7 (3...Rxf8 4.h8=D+ etc.) 4.Tf1! (4.h8=D?? Tg1+ 5.Tf1 Txf1 mat) et les blancs auront une nouvelle Dame. (Kortchnoï-Bilek, 1961).
9 : 1.Txd7! Dxd7 2.e6! Da7 (les échecs en b5 ne donnent rien puisque le Roi blanc trouve une cachette en h4. Après le coup du texte, les noirs menacent 3...De3+) 3.De5! axb2 4.e7! (avec deux terribles menaces : 5.e8=D+ et 5.Dg7 mat) Rf7 5.d7! (renouvellant la menace 6.e8=D+) Dxd7 6.Df6+ Re8 (6...Rg8 7.Dg7 mat) 7.Df8 mat. (Kortchnoï-Tal, 1962).
10 : 1...Cf3+!! 2.gxf3 (forcé, puisque 2.Dxf3 laisserait la Tour en prise) Txe2!! 3.Txd1 (3.Tf1 Dxf2+! illustre encore le clouage de la Tour blanche sur la première rangée) Dxf2+ 4.Rh1 Dg2 mat. (Youssoupov-Kortchnoï, 1987).
11 : 1.Cxh7!! Te8 (le Cavalier est imprenable : 1...Rxh7? 2.Dh6+ Rg8 3.Dxg6+ Rh8 4.Dh6+ Rg8 5.Fe4! f5 6.Fd5+ Tf7 7.Dg6+! et la Tour tombe) 2.Dh6 Ce5 (le pion g6 réclamait protection) 3.Cg5! Fxg5 4.Fxg5 Dxg5 (il faut donner la Dame car sa fuite serait punie par 5.Ff6) 5.Dxg5 Fxd5 6.0-0! Fxc4 7.f4 et Karpov abandonna. (Kortchnoï-Karpov, 21ème partie du match, Moscou 1974).
12 : 1.Fa7! Ta8 2.Cb6! Txa7 3.Txc8! Cxc8 (après 3...Db5 4.Cf4! la Dame noire n'aurait plus de case) 4.Cxc8 Ta8 5.Cxd6 Dd7 6.Cxf7 Dxf7, CQFD. (Kortchnoï-Paoli, 1965).
13 : 1.Cxh5!! Cxh5 2.Txf5 (menaçant 3.Tg5+! et la capture du Cavalier avec échec) Cf6 (2...Cg7 3.Tg5) 3.Tg5+ Rh8 (3...Rh7 4.Dd3+ Rh8 5.Dg6! et 3...Rf8 4.Tf1!, suivi de 5.Txf6+!, ne valent pas mieux) 4.Tf1! Txd2 (4...Db4 5.Txf6!! Dxc3 6.Th6 mat aurait amené une plus jolie conclusion) 5.Dxd2 et les noirs abandonnèrent, ne pouvant parer convenablement la menace 6.Tf5+! Cxh5 7.Dh6+ Rg8 8.Tf8 mat. (Kortchnoï-Ciocaltea, 1972).
14 : 1.Dh6+ Rf6 2.Dh4+! Re6 (2...Rg7 3.Fh6 mat ou 2...g5 3.Dh6 mat) 3.Te8 Txd2 (ou 3...Tc7 4.Fg5 f6 5.Fxf6 et le Fou noir ne peut être défendu) 4.Dxe7+ Rd5 5.Td8+ Rc6 (5...Rc4 5.Dc5+ Rb3 6.De3+! et 5...Re4 6.Dxb7+ Rf4 7.Df3+ Rg5 8.De3+! perdent la Tour) 6.Dc5 mat. (Kortchnoï-Hbner, 1973).

PAGE 41
Scrabble

ASIARQUE-DEBARQUE-DEMARQUE
EMBARQUE-MONARQUE-NAVARQUE
REMARQUE
BOUVETANT-BREVETANT
CLAVETANT-LOUVETANT
AMIRALAT
BIAFRAIS-COFFRAIS
GAUFRAIS-SOUFRAIS

PAGE 48
Dames

1 : 1. 29-23 (18x27) 2. 49-43 (22x33) 3. 31x2 (B+) (Korchow-Specogna)
2 : 1. ...(2-8)! et les blancs abandonnèrent à cause de 2. ...(19-23) 3. 28x30 (25x43) (N+). Si les blancs parent cette menace par 2. 39-34 il s'ensuit 2. ...(17-22) 3. 28x17 (24-30) 4. 35x24 (19x37) (N+) (Laimite-Valnéris)
3 : 1. 39-33! (28x10) 2. 37x19 (26x37) 3. 41x23 (B+1) (Virny- Vermin).
4 : 1. 33-28 a) (17-22) b) 2. 28x17 (23-28) 3. 32x12 (19-23)

4. 29x18 (13x11) 5. 42-38 (8x17) 6. 47-41 (20x29) 7. 34x23 (25x34) 8. 40x29 (B+1).
a) force le gain du pion. La faiblesse des cases vides 2 et 4 dans cette partie Bonnard se fait lourdement sentir. Les noirs n'ont aucune parade valable contre 2. 27-22 (18x38) 3. 29x18 (13x33) 4. 24x4 (B+).
b) par ce coup les noirs cèdent volontairment un pion ce qui leur permet de poursuivre temporairement la lutte (Gantwarg-Macodou N'Diaye).
5 : 1. 42-37! a) (18-23) b) 2. 29x18 (12x23) 3. 44-40! c) (8-12) d) 4. 26-21 (27x16) 5. 34-30 (25x34) 6. 40x27 e) (B+1).
a) menace de gagner un pion par 2. 38-32 (27x38) 3. 43x23 (B+1).
b) le seul pour parer la menace précitée.
c) menace de gagner un pion comme dans la partie.
d) 3. ...(13-18) 4. 24-19 (23x14) 5. 38-32 (27x38) 6. 43x1 (B+).
e) avec la menace, imparable, de gagner un deuxième pion par 7. 27-21 (16x27) 8. 31x33 (B+2) (Valnéris-Specogna).
6 : 1. ...(18-22)! 2. 27x18 (13x33) 3. 39x28 (20-24)! 4. 30- 25 (24-30!) 5. 44-39 (19-24)! 6. 28x19 (24x13)! 7. 34x23 (13-19)! 8. 25x34 (19x26) (N+1) (Specogna-Virny).
7 : 1. 32-27 (20-24) a)b) 2. 27-21 (16x27) 3. 31x11 (12-17) c) 4. 11x22 (18x27) 5. 33-28 (23x32) 6. 43-39 (32x34) 7. 40x18 (27-32) 8. 18-13 (32-38) 9. 13-9 (38-43) 10. 9-4 (43- 49) 11. 4-18 (49-16) 12. 18-40 (B+).
a) 1. ...(17-22) 2. 35-30 (25x34) 3. 40x29) (23x34) 4. 43-39 (34-21) 5. 28x10 (B+)
b) 1. ...(2-8) 2. 27-21 (16x27) 3. 31x11 (12-17) 4. 11x22 (18x27) 5. 35-30 (25x34) 6. 40x9 (14x3)
c) un renvoi obligatoire sinon les blancs feraient dame par 4. 11-6 et 5. 6-1. (Virny-Autar).
8 : 1. 35-30 (24x35) 2. 44-39! (35x44) 3. 28-22 (17x28) 4. 33x24 (44x33) 5. 38x18 (12x23) 6. 24-19! (23-28) 7. 19x10 (15-20) 8. 32x23 (4x15) (B+1) (Vigman-Laimite).
9 : 1. 2-13! (21-26) a)b) 2. 13-31! (37-41) 3. 31-37! (41x32) 4. 28x37 (B+).
a) 1. ...(37-41) 2. 13-27! (21x32) 3. 28x46 (B+)
b) 1. ...(37-42) 2. 13-27! (21x32) 3. 28x48 (B+) (Tingas-Van der Zee).

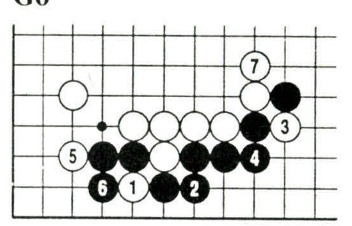
PAGE 49
Backgammon

1 - Le compte de course est de 115 à 102. Blanc doit doubler, c'est clair. Pour Noir, accepter ou refuser le cube est équivalent. En fait, Blanc doit avoir un peu plus de 75 % de chances de gagner, si la partie se joue sans videau. Le fait que Noir détienne ensuite le cube contrebalance cet avantage.
2 - Blanc doit jouer N12B4 plutôt que N12B7-N12B10. Blanc duplique ainsi les 6 de son adversaire : couvrir N5 et frapper en B7.
3 - N12B10-N12B9. Dans ce type de position, il s'agit de veiller à ce que les gros doubles, en particulier 6-6, n'obligent pas à laisser un blot, ce qui se produit si on joue N12B6 avec double 6.
4 - Oui. Si Blanc frappe, ce sera gagnant presque à coup sûr. Noir laissera probablement un blot en B11 (9 chances sur 36 de frapper), sans préjuger d'autres shots, directs ou indirects. Noir peut bien entendu frapper en N7, mais Blanc est ancré en N4. Blanc a en outre une petite chance de gagner à la course.
5 - Blanc préférera N12B8-B6B5 à N12B8-N1N2. Le jeu choisi, plus agressif, peut donner rapidement un avantage à Blanc, s'il n'est pas frappé. S'il l'est, la partie n'est pas encore compromise.
6 - ON1-B6B1*. Blanc doit frapper en B1 pour déséquilibrer Noir et réduire ses chances d'établir N7.
7 - Alternative délicate : frapper en B9 ou établir N5 ? Gagne-t-on tellement à avancer d'un cran le point défensif détenu en N4 quand, en regard de cela, frapper en B9 procure les avantages suivants :
— Noir se retrouve avec 2 pions en arrière ;
— Noir est déséquilibré (voir ce qu'il advient si Noir jette 6-1, 6-2, 5-1, 5-2, voire 4-4) ;
— Blanc prend l'initiative et se trouve bien placé pour accentuer sa pression (avancement ou allongement de sa prime et attaque sur Noir), *a fortiori* si Noir ne rentre pas.
Préférence donc à la frappe.
8 - Blanc doit sortir 2 pions (B4 O - B1 O). Noir n'a pas assez de retard pour que Blanc joue la sécurité (B6B2-B6B5). Notez que le compte de course (Noir 74 - Blanc 55) est trompeur car la distribution des pions blancs est mauvaise (trous en B2 et B3, empilement sur B1).
9 - Le 3 se joue évidemment B6B3. Quant au 1 ? Si Noir n'avait qu'un pion sur la barre : N3N4 (A). Si Noir avait 3 pions ou plus sur la barre : B6B5 (B). Ici le dilemme est certain. Avec (A), la partie peut être rapidement compromise si Noir jette un 6. Si Blanc jette un 5 la destruction de son jan risquera de survenir plus vite. En contrepartie, si Noir ne frappe pas et si Blanc jette un 6, les chances de victoire deviennent importantes. Avec (B), Blanc peut quand même jouer un premier 6 et avoir le temps de jeter un 1 pour permettre l'échappée du dernier pion arrière. A notre avis, un léger avantage à B6B3-B6B5.

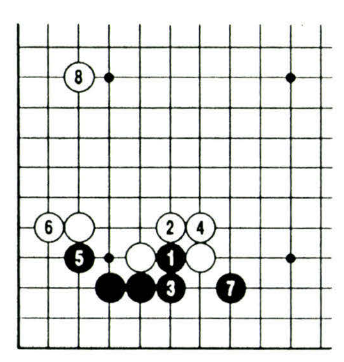
PAGE 50
Tarot

1 - Vous ne possédez pas de carte impaire dans votre longue. Entamez du Roi ! Le message adressé à la défense est significatif. Vous tentez une manoeuvre de débordement à l'Atout et demandez une obéissance inconditionnelle.
2 - Vous savez que votre main d'atouts est promise, en principe, à une inéluctable destruction. Ce n'est pas une raison pour omettre d'en signaler la présence. Cette indication permettra aux partenaires d'effectuer un décompte partiel des tarots. Vous entamez donc du 3 de ♣.
3 - Vous avez la possibilité de cumuler deux informations en entamant de la carte exacte : le 7 de ♦. Main forte, sans honneur majeur dans la couleur. Si vous entamez "pair", vous ne marquez qu'une simple préférence et le flanc ne pourra "oeuvrer" pour vous.
4 - Avec une telle main, vous ne pouvez vous borner à une entame attentiste. Vous désirez impulser une stratégie active. Dites-le ! Le 3 d'Atout est le signal indéniable de votre préparation à l'offensive.
5 - Vous ne détenez que cinq atouts, mais l'Excuse est un tarot supplétif. *A priori*, personne ne devrait posséder en défense une aussi belle main de contre-jeu. Vous entamez du 3 de ♦. Malgré vos tarots majeurs, vous avez une main d'attente.
6 - La contre-attaque du 5 d'Atout témoigne que la main du preneur est dévoilée : soit trois Bouts, soit riche en points, mais sûrement courte à l'Atout. L'association de deux mains fortes permet de définir une tactique providentielle.
7 - Il existe une forte présomption pour que Sud conserve une longue à ♣. En final de coup, votre main va devenir "forte" ! Entamez du 7 de ♦ pour montrer le chemin à vos partenaires. Si vos ♣ étaient plus solides, l'entame du 7 d'Atout "opportuniste" serait une bonne anticipation.
8 - Vous fournissez le 4 de ♦. En refusant de signaler votre doubleton, vous laissez transparaître la présence d'une main forte. Au deuxième tour de ♦, Ouest comprendra qu'il doit protéger votre main. Le désintérêt pour la surcoupe est une indication inférentielle.

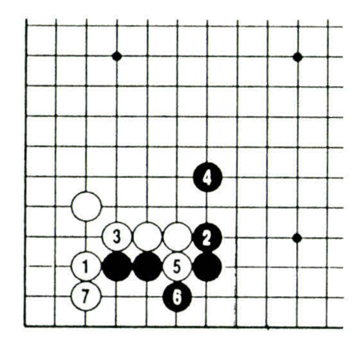
PAGE 51
Go



1 - La séquence de 1 à 7 est normale. Mais si le noir joue 2 en 6, blanc coupe en 4 et c'est la catastrophe.



2 - La séquence de 1 à 8 est *joseki*. Jouer 1 en 3 est trop passif.



3 - Il faut contre-attaquer en laissant le coin au blanc. Répondre en 7 ne résoudrait pas les problèmes de coupe.

PAGE 59

Solutions le mois prochain.

PAGE 69

Les anagammes

CLAPPENT-CAPELANT-PLACENTA
CENTUPLA-CLAMPENT-EPECLANT
PENTACLE-SCALPENT
CUSTODES-DECOUSUS-DECOUSES
CODEUSES-SCOUREDS-COUDASSE
DECOUSIS-DOUCISSE

Les anaphrases

REMERCIE-CREMIERE
SAOUDIEN-SOUDAINE
CERTIFIA-ARTIFICE
GUERIRA-AGUERRI
RECUITES-SECURITE

Les mots cassés

HOTE + MERE = THEOREME
TAXI + CENE = INEXACTE
ROTI + PUNA = PARUTION
COIN + PUCE = INOCCUPE

Agiter le tirage

INTIMER-INTERIM
DETOURNA-DONATEUR
COUPLENT-PONCTUEL
DECHARNEE-ADHERENCE
LOUPENT-OPULENT

Le mot clé

LESAMES (MELASSE)
ALLIAGE (EGAILLA)
PLATEAU (EPAULAT)
VIERGES (GIVREES)
EPINGLA (PLAIGNE)
GOURDES (DROGUES)
REVASSE (AVERSES)

Le mot clé était : SAUVAGE

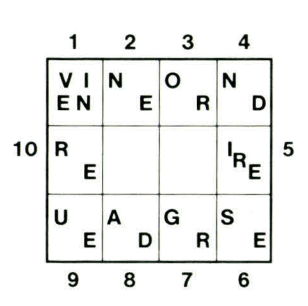
PAGES 76-77
Pas plus d'une par colonne

*	*	C	H	E	V	A	L	*
*	*	*	N	I	C	K	E	L
*	B	U	V	A	R	D	*	*
*	T	R	O	M	P	E	*	*
C	A	N	A	R	D	*	*	*
E	S	P	I	O	N	*	*	*
*	*	L	U	D	I	O	N	*
*	V	E	R	G	E	R	*	*
*	*	*	T	U	L	I	P	E
*	*	*	E	S	Q	U	I	F
*	*	*	F	L	A	C	O	N
*	O	I	G	N	O	N	*	*

Il fallait commencer par placer les quatre mots se terminant par ON (LUDION - FLACON - OIGNON - ESPION), chacun des N devant occuper l'une des quatre dernières colonnes, différente pour chacun. Puis les mots TULIPE, ESQUIF en fonction des places encore disponibles. Le reste devenait alors plus facile. On finissait par obtenir la solution unique ci-dessus.

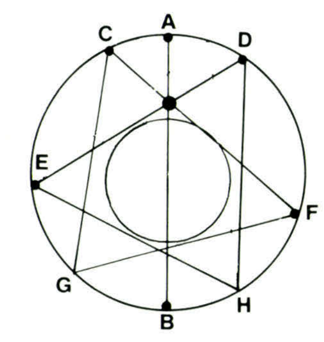
Le jeu des départements

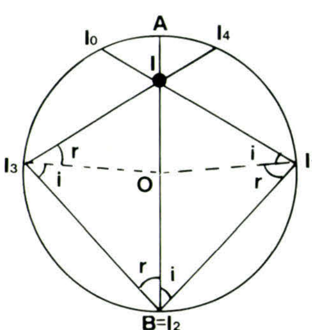
Après avoir répertorié les 14 départements français à 6 lettres (ALLIER, ARIEGE, CANTAL, CREUSE, LANDES, LOIRET, LOZERE, MANCHE, NIEVRE, SARTHE, SAVOIE, VENDÉE, VIENNE et VOSGES), on cherche deux d'entre eux ayant 4 lettres communes (Ex. : NIEVRE et VIENNE) et tels que les deux autres lettres, RE pour NIEVRE et NE pour VIENNE, appartiennent au nom d'un département de quatre lettres.
On obtient ainsi :
1 et 2 → VIENNE
2 et 3 → ORNE
3 et 4 → NORD
4 et 5 → INDRE
5 et 6 → ISERE
6 et 7 → GERS
7 et 8 → GARD
8 et 9 → AUDE
9 et 10 → EURE
10 et 1 → NIEVRE



Billard circulaire

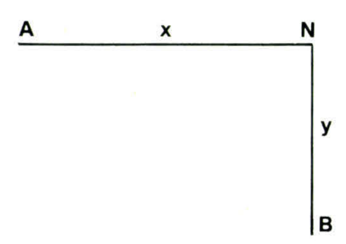
L'intérêt de ce problème est qu'on ne demande pas de déterminer le point I géométriquement (problème au demeurant difficile) mais le nombre de points I possibles. Il s'agit en fait d'un problème de dénombrement dans lequel on peut assez facilement éliminer certains cas.
Deux cas sont à étudier
1 - La trajectoire après le 3ème rebond est confondue avec la trajectoire de départ. La bille décrirait alors un polygone régulier inscriptible dans le cercle dont le nombre n de côtés est un diviseur de 3. Ce nombre de côtés est donc 1 (polygone dégénéré en un diamètre) ou 3 (triangle équilatéral). Si n = 1, il y a 2 points d'impact A et B (les extrémités du diamètre passant par la boule). Si n = 3, il y a 4 points d'impact C, D, E, F qui sont les extrémités des côtés des triangles équilatéraux inscrits dans le cercle et passant par la position initiale de la bille. Les côtés de ce triangle sont tangents au cercle centré en O, et de rayon 50 cm.
Cas 1 : 6 points d'impact.





2 - La trajectoire après le 3ème rebond recoupe la trajectoire initiale au point de départ de la bille. Il est facile de voir que le deuxième point d'impact doit être confondu avec B pour que le coup soit possible, à cause de la symétrie de la trajectoire réfléchie et de la trajectoire précédente par rapport à la droite joignant le centre O au point d'impact I.
Si on prolonge la 1ère trajectoire au-delà de la bille, elle recoupe le cercle en I_0. I_1 sera tel que $I_0I_1 = I_1I_2$. Il n'existe qu'un seul point I_1 possible sur la partie droite de la figure et son symétrique I_3 du côté gauche.
Cas 2 : 2 points d'impact.
Total : 8 points possibles.
Géométriquement, I_1 (ou I_2) se trouve assez facilement après avoir démontré que OI_1 est la bissectrice de I_1 et que BOI_1 est isocèle.

La course du rat



SHOPPING



L'EN-JEU

- Jeux de société
- Jeux de Stratégie
- Jeux de Rôle
- Figurines
- Billards et accessoires
- Cartomancie

9, rue St Georges - 71100 CHALON/SAONE
Tél. 85 93 54 25

• LE RALLYE •

LES JEUX DE ROLES, WARGAMES ET PLATEAUX

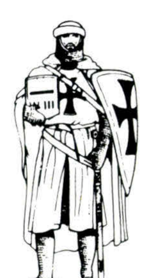
SANS LE RALLYE EN BOURGOGNE
C'EST PAS DU JEU !

LE RALLYE s'est cassé la tête et présente les nouveautés
ORIFLAM - PRINCE AUGUST - DESCARTES - SIROZ - REXTON...

Vente par correspondance et en magasin

2, place Schneider - 71000 LE CREUSOT
☎ 85 55 06 97





3, rue de la Tour d'Auvergne
Tél. 96 37 19 18
22300 LANNION

Magasin spécialisé dans la vente et la fabrication de maquettes, figurines, jeux de réflexion et de société

Le Baguenaudier

l'esprit du jeu

23, rue St-Sulpice
75006 PARIS
Tél. : 43 26 45 83

REVE DE JEU 1990

Le stage "Passion" depuis 1984
JUILLET ET AOUT
Tous jeux de société, jeux de rôle, wargames, grandeur nature etc......

HEBERGEMENT AGREABLE, REPAS SOIGNES

INFORMATIONS ET INSCRIPTIONS, ECRIRE A :
GAEL-UFCV 12 rue du boeuf 69005 LYON

JEUX DE SIMULATION

JEUX DE SOCIETE

WARGAMES

FIGURINES

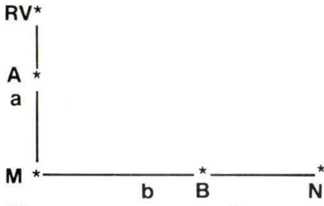
etc...



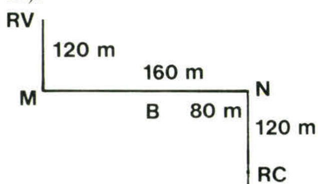
Tél. : **40 48 16 94**

2 rue J. Jacques Rousseau 44000 NANTES

Plaçons-nous du côté du Rat des Champs (RC). Le Rat des Villes (RV) quitte la galerie principale en A et aboutit sur le chemin en B. Le temps du trajet AB à travers champs est :
$t_1 = \sqrt{(x^2 + y^2)}/3$
$t_1^2 = (x^2 + y^2)/9$
Par la galerie, il serait :
$t_2 = (x + y)/5$
$\Longrightarrow t_2^2 = (x^2 + y^2 + 2xy)/25$
En faisant $t_1^2 - t_2^2$, on obtient, après réduction :
$[(4x - 4y)^2 + 14xy]/225$
Ce nombre est toujours positif. Donc $t_1 > t_2$ quels que soient x et y. RV a donc intérêt à suivre le grand collecteur.



Plaçons-nous maintenant du côté de RV. Il quitte les galeries en A, à a mètres de M, et atteint l'égout principal en B, à b mètres de M.
Durée du trajet de RV à RC :
t = d(RVA) + d(AB) + d(BNRC)
$t = (0{,}120 - a)/5 + \sqrt{(a^2 + b^2)}/4 + (0{,}360 - b)/5$
Dérivons par rapport à b :
$t' = b/4\sqrt{a^2 + b^2} - 1/5$
qui s'annule pour b = 4a/3 et qui correspond, pour t, à un minimum égal à :
$t = (0{,}120 - a)/5 + 5a/12 + (1{,}080 - 4a)/15$
après simplification :
$t = (5{,}760 - 3a)/60$
Cette expression sera minimale si a est maximal (120 m).



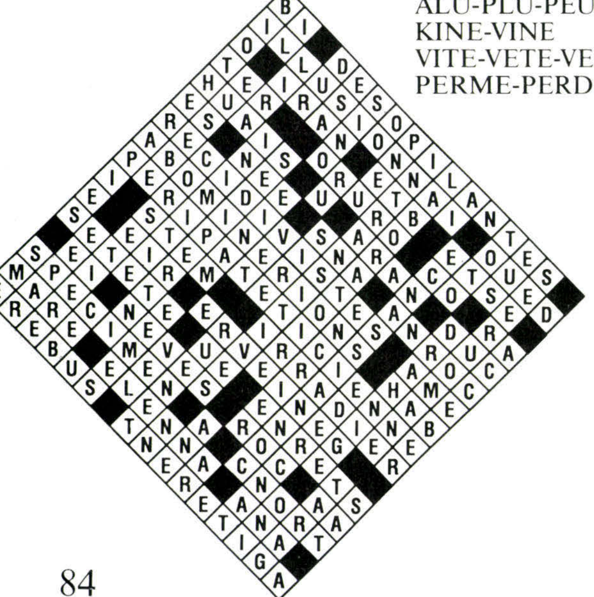
RV devra donc rejoindre par les raccourcis le point B, situé à 160 m de M, et poursuivre par le grand collecteur.
Distance du trajet : 400 m
Durée :
$[5{,}760 - (3 \times 0{,}120)]/60 = 324$ s

PAGE 77
Cartes de lettres



POST-SCRIPTUM

J&S n°5 PAGE 58
Mots tissés



J&S n°5 PAGE 69
Du coq à l'âne

ALU-PLU-PEU-FEU-FER
KINE-VINE
VITE-VETE-VETO
PERME-PERDE-PENDE
PONDE-CONDE-CONGE
FLUO-FLUX-FAUX
FAIX-PAIX-PAIN
PAON-PEON-NEON
BOOT-BORT-BORE
SORE-SIRE
SIEE-SIED-PIED

Les cousins

FORCAIT-FORFAIT
FORMAIT
PESADES-PESAGES
PESAMES-PESATES
CENSEUR-PENSEUR
SENSEUR-TENSEUR
BACHAIS-CACHAIS
FACHAIS-GACHAIS
HACHAIS-LACHAIS
MACHAIS-TACHAIS
VACHAIS
COCHERS-COCKERS
NUBIENS-PUBIENS
BISSANT-HISSANT
LISSANT-PISSANT
TISSANT-VISSANT
DONDONS-DONJONS
DONNONS
CIREURS-MIREURS
TIREURS-VIREURS
TRAITES-TRUITES

J&S n°5 PAGE 70
La boucle est bouclée

Kasparov - Karpov - Anatolie - Turquie - Orient-Express - France - Le Roi est mort - Échecs

Les trois font le trio

A Iles
B Mots commençant par le nom d'un écrivain français
C Chanteurs américains dont le nom est un prénom français
D Mots qui se "redoublent" : CHERCHER, BONBON, COUCOU
E Équipes de foot européennes : Arsenal de Londres, Dynamo de Berlin, Atalante de Bergame
F Titres de films : La dernière Femme, Le dernier Métro, Le dernier Empereur
G Noms de châteaux du Bordelais
H Débuts de noms de massifs ou pics pyrénéens : VIGNEmale, MALADEtto, ANEto
I "Coeurs" de fruits : oRANGe, fRAISe, aNANAs

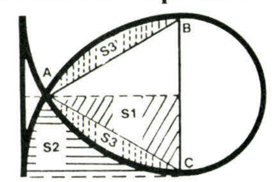
Anathème

Ce sont des oeuvres de Balzac : Le Père Goriot - Eugénie Grandet - La Cousine Bette - La Peau de Chagrin - Les Chouans

Itinéraire cinématographique

Il s'agit de stations du métro parisien, sur la ligne 2 (Nation-Étoile). On reconnaît, dans l'itinéraire : Nation - Couronnes - Anvers - Blanche - Rome. Le Festival, qui se déroulait donc à Paris, s'est achevé avec un film de George Cukor contenant le mot "Étoile" : Une Étoile est née.

La surface du poisson



On établit facilement que ABC est équilatéral, et donc que :
$S_1 = (2R \cdot 2R\sqrt{3}/2)/4 = R^2\sqrt{3}/2$
$S_3 = S_3'$
et $S3' = [\pi \times (2R)^2]/6 - S(ABC)$
$S3' = 2\pi R^2/3 - R^2\sqrt{3}$
$= R^2(2\pi/3 - \sqrt{3})$
D'où $S_1 + S_3 = (2\pi/3 - \sqrt{3} + \sqrt{3}/2)R^2$
$= (2\pi/3 - \sqrt{3}/2)R^2$
Alors $S2 = [\pi \cdot (2R)^2]/4 - 2(S_1 + S_3)$
$= \pi R^2 - R^2(4\pi/3 - \ \ 3)$
$= R^2(\sqrt{3} - \pi/3)$
ce qui permet d'obtenir la surface de la demi-queue :
$S(Q/2) = 2R \times R - (S_1 + S_2 + S_3)$
$= 2R^2 - (2\pi/3 - \sqrt{3}/2 + \sqrt{3} - \pi/3)R^2$
$= 2R^2 - (\pi/3 + \sqrt{3}/2)R^2$
$= (2 - \pi/3 - \sqrt{3}/2)R^2$
$S(Q) = (4 - 2\pi/3 - \sqrt{3})R^2$
La surface du corps est :
$S(C) = 2(S_1 + S_3) = (4\pi/3 - \sqrt{3})R^2$
Et la surface de la tête :
$S(T) = \pi R^2/2$
La surface du poisson est donc :
$S = S(Q) + S(C) + S(T)$
soit $(4 - 2\sqrt{3} + 7\pi/6)R^2$

Nos amis les philosophes

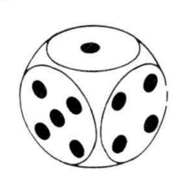
1J - 2A - 3G - 4B - 5D - 6C - 7E - 8I - 9H - 10F

J&S n°5 PAGE 77
Nombres croisés

1 - Hor. : 21952-4321-14710-96541-92 **Vert. :** 24192-1346-9275-51149-012
2 - Hor. : 35960-62341-36-11-6402-33388 **Vert. :** 36363-52643-93-03-64128-011

SHOPPING

LA REGLE DU JEU



JEUX DE SOCIETE
JEUX DE ROLE
JEUX DE STRATEGIE
CASSE-TETE
JEUX ELECTRONIQUES
CARTOMANCIE

VENTE PAR CORRESPONDANCE

20, rue du Président Merville - 37000 TOURS
Tél. 47 64 89 81



TEMPS LIBRE
22 rue de Sévigné
75004 PARIS
Tél. : (1) 42 74 06 31

DES FIGURINES BIEN SÛR ...
DES JEUX AUSSI ...
DES CONSEILS SURTOUT ...

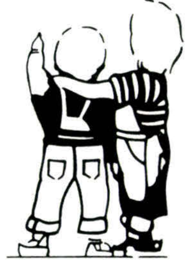
TEMPS LIBRE, c'est aussi : des wargames, des jeux de plateau, des logiciels, des armes anciennes, des livres fantastiques, des concours et de la V.P.C.

LA BOITE A RÔLES

Jeux de Rôle, Wargame,
Jeux de Société, Figurines,
Accessoires
9, rue Marcel-Galdy
Quartier de L'Ile - 13500 MARTIGUES
Tél. 16.42.49.22.30



JEUX
JOUETS
PELUCHES



MAQUETTES
TRAINS ELECTRIQUES
MODELISME

17, rue Mercière - 68100 MULHOUSE - Tél. 89 45 22 94

Le Korrigan

- Jeux d'histoire
- Jeux de rôle
- **Figurines**
- Livres, B.D.

22, rue des 7 Troubadours
31000 Toulouse

Retrouvez vos jeux
de lettres préférés et testez
vos connaissances

36.15 DICOTEL

30 jeux intelligents

tins...potins...potins...



Demain, on a les peintres

Organisez, chez vous, un happening tout à fait branché : une *party*, où les invités, divisés en deux équipes et munis de pistolets à air comprimé remplis de peinture, doivent atteindre leurs adversaires en les aspergeant, pour les mettre hors-jeu ; le but suprême étant d'enlever le drapeau adverse, pour le rapporter dans son camp sans être touché.

Cela s'appelle le Paintball, ça fait un malheur en Angleterre et aux États-Unis, où il y a des centaines de clubs et un Championnat du Monde. Ça arrive en France, où une partie, disputée récemment dans une salle de 1600 m² à Asnières, a fait grand bruit et beaucoup de taches.

Les organisateurs envisagent sérieusement de créer une fédération. En attendant de devenir peintre-adhérent, muni d'une licence ou d'un permis d'éclabousser, vous pouvez déjà vous entraîner en famille, dans la salle à manger ou dans la bibliothèque. C'est mieux avec des pistolets, mais à défaut, vous pouvez commencer avec des pots de peinture.

Étrennes

Originales, les étrennes de l'agence de pub Concurrence Moderne, qui a envoyé à ses clients un jeu de Sept Familles inédit, dont les personnages des 42 cartes sont des personnalités du monde de la communication.

On trouve ainsi Silvio Berlusconi dans le rôle de la grand-mère dans la famille "Mange-Tout", ou Michèle Cotta dans celle des Politactiques. Un alibi parfait pour jaser un peu plus dans un milieu qui ne fait déjà que ça.

(Source : Libération)

Rire aux larmes

Éphémère, la carrière du jeu "Rira, Rira pas" de 19h30-20h, acheté (cher, forcément cher) par Antenne 2 à Jean Yanne, qui, installé aux États-Unis, guette les jeux qui marchent là-bas pour vendre leur adaptation aux chaînes françaises.

En bref, les candidats devaient affronter une vedette du comique chargée de les faire exploser de rire. Leur mission était de résister une minute, avant qu'une sorte de polichinelle, déguisé en cadeau Bonux, ne jaillisse pour proclamer la victoire.

En général, les efforts drolatiques des animateurs étaient tellement poignants et pathétiques que ce sont plutôt les larmes que les candidats, et surtout les téléspectateurs, avaient du mal à contenir.

"Rira, Rira pas" a été remplacée à cette tranche-locomotive par "Dessinez, c'est gagné", où on pleure quand même beaucoup moins.

Casino

Après Prague (cf. J&S n° 5), c'est Moscou qui s'y met. Le premier casino moscovite, avec les mêmes précautions d'hygiène - uniquement réservé aux touristes, et roubles proscrits - vient d'ouvrir ses portes, pour le plus grand délice des flambeurs que Monte Carlo n'amuse plus.

La vie quotidienne des champions

Kasparov et Karpov se préparent au Championnat du Monde, avec des soucis extra-échiquéens différents. Tandis que Kasparov renouvelle, dans une conférence de presse, ses offres de médiation dans le conflit azeri-arménien, Karpov évoque son mandat au Soviet Suprême : à la question "Ce rôle de député flatte-t-il votre amour-propre ou vous donne-t-il quelques privilèges ?", il répond tranquillement "Ni l'un ni l'autre, il me crée une responsabilité supplémentaire". Il conclut cette interview par son "espoir dans un monde meilleur", ajoutant qu'il est "de nature optimiste".

(Source : B.S.I.)

Bridge again à Bucarest

Le bridge, c'est une pratique forcément suspecte, puisque ça se fait à plusieurs, et qu'entre deux coups de carte, on peut dire du mal. Il avait dont été tout naturellement été interdit en Roumanie, pour ne pas donner prétexte aux intellectuels pour se réunir et critiquer le pouvoir. Et ce, malgré l'opposition de Valentin Ceausescu, l'un des fils du Conducator, président de la F.R.B. et l'un des meilleurs joueurs de son pays.

Depuis que le Génie des Carpates fait le mort, le bridge est à ouveau enchère et en hausse. Ajoutons que les bridgeurs français ont créé une sorte de pont d'entraide avec leurs collègues roumains, sous forme de tournois et d'abonnements gratuits à la "Revue Française de Bridge".

(Source : F.F. Bridge)

Télé-sondage

Demi-surprise au grand sondage Télé 7 Jeux exprimant les goûts des téléspectateurs en matière de jeux télévisés. C'est "Questions pour un Champion", de FR3, qui l'emporte, devant "Les Chiffres et les Lettres" et "La Roue de la Fortune".

On peut en effet, et nous l'avions indiqué dans notre banc d'essai des jeux télé du N°1, considérer "Questions pour un Champion" comme le meilleur jeu actuellement. Mais on pouvait penser que les mastodontes "Roue de la Fortune" et "Juste Prix", classé seulement quatrième, écraseraient la petite puce de 18h30 sur FR3.

Marc ESQUERRÉ

SHOPPING



Jeux de Société
Accessoires
Librairie

MAX HACHUEL

BOULEVARD HELVÉTIQUE 24
CH - 1207 GENÈVE . Tél : 41.22.736.48.56







UN NOUVEL UNIVERS

Jeux de Rôle, Wargames, Figurines, Jeux de Société ...

19, rue d'Avron - 75020 PARIS - Tél. : 43 73 87 55



Jeux de Société
Jeux électroniques
Echecs – Dames
Puzzles
Solitaires
Casse-tête,
etc...

Tél. : 35 71 04 72
Tél. : 35 73 38 88

Echec et Mat

9 rue Rollon
115 rue St. Sever,
Rouen

EN BELGIQUE UNE FOIS ...



19 RUE E.SOLVAY 1050 BRUXELLES
11h - 19h du lundi au samedi Tel: 02/511.80.77

GAME'S

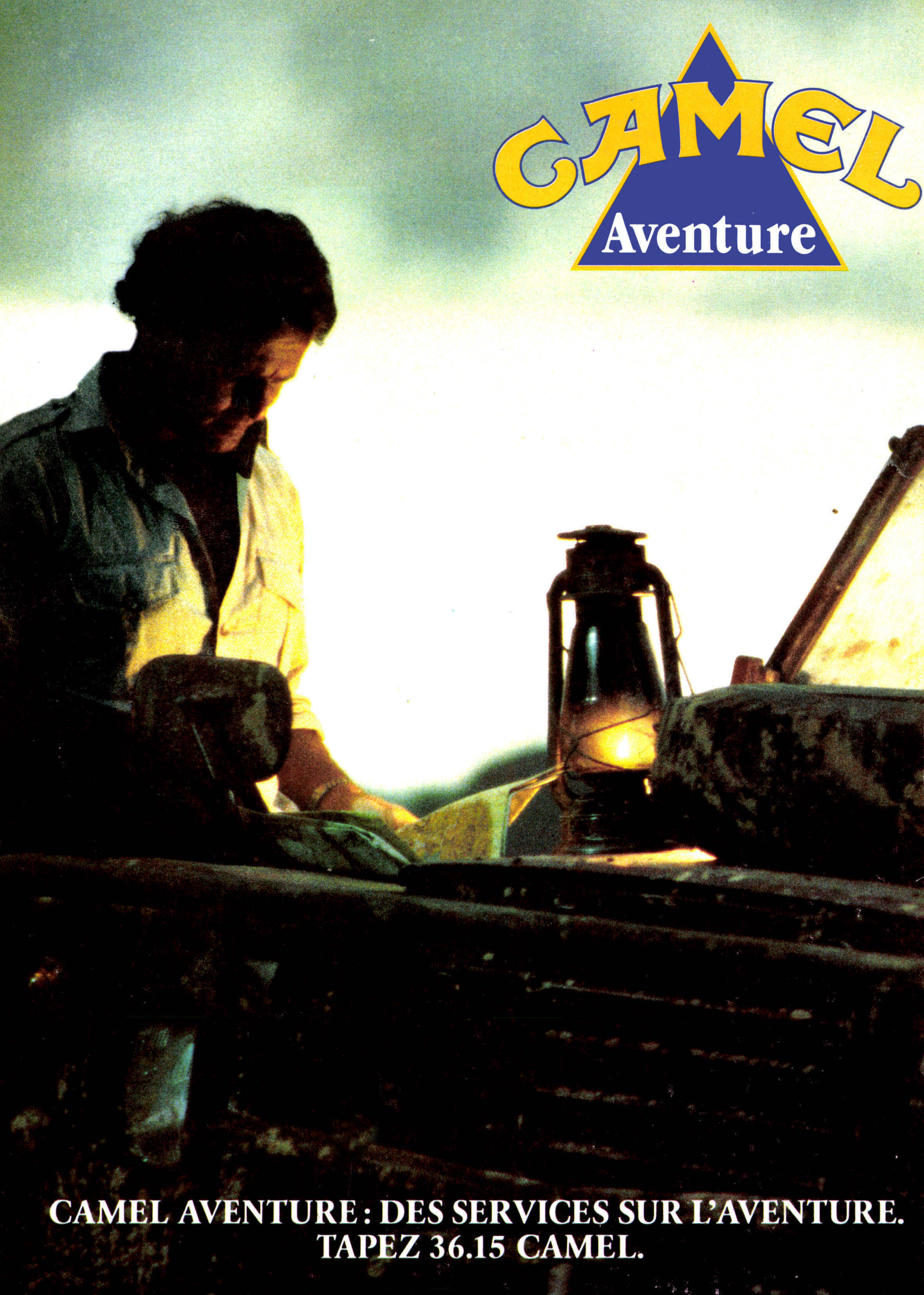
LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX

VELIZY 2. Centre Commercial. 34.65.18.81.
St QUENTIN YVELINES Centre Commercial. 30.57.13.43.
CAGNES/MER. 67 Bd.du Maréchal Juin. 93.22.55.21.

DROLES DE JEUX - JEUX DE ROLES ET DROLES DE JEUX - JEUX DE ROLES ET DROLES DE JEUX - JEUX DE ROLES ET DROLES DE JEUX - JEUX DE ROLES ET DROLES DE JEUX - JEUX DE ROLES ET



Tél : 67.60.52.78
La pièce des collectionneurs
Le petit musée du jouet
La salle des cartes
L'échiquier géant
La forêt magique
L'Astronef ...


CAMEL
Aventure
CAMEL AVENTURE : DES SERVICES SUR L'AVENTURE.
TAPEZ 36.15 CAMEL.